

La Revista de Juegos de Ordenador Nº1 en el Mundo
Edición Española
Computer Gaming World
Review: X-Wing vs. TIE-Fighter
Nº 19 - JUNIO - 1997
650 ptas.
En el futuro la guerra será así
Dark Reign
REPORTAJE ESPECIAL
Los juegos que destronarán a Quake:
HEXEN II - DAIKATANA - TUROK
TRESPASSER - SIN - JEDI KNIGHT
QUAKE II - UNREAL - PREY - BLADE
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 675

# Computer Gaming World

**Editor:** Vicente Robles
**Director:** Jose Emilio Barbero
**Redactores y colaboradores:** Jose María Martín, Jose Villalba Medina, Mariano Tortosa, Jose Luis Coto, LH Servicios Informáticos
**Secretaria de Redacción:** Margarita Manchado
**Diseño:** Fernando de Miguel
**Jefa de producción:** Guadalupe Gisbert
**Ayudante de producción:** Juan Francisco Larramendi
**Fotografía:** Paco García

**Redacción y Administración:**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 55 42 Fax: (91) 327 26 80
**Publicidad Madrid:**
Telefono: (91) 432 02 40 Fax: (91) 577 89 27
**Publicidad Barcelona:**
Telefono: (93) 453 69 00 Fax: (93) 453 97 66
**Suscripciones:**
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: (91) 304 13 45. Fax (91) 327 24 02
**Filmación e integración:** MONTAJE Y FILMACIÓN
**Impresión:** AVENIDA GRAFICA
**Depósito legal:** M. 38.456 / 1995
**ISSN** 1135-9323
**Distribución España:**
DISPAÑA S.L.S. en C. Tfno: (91) 662 06 02

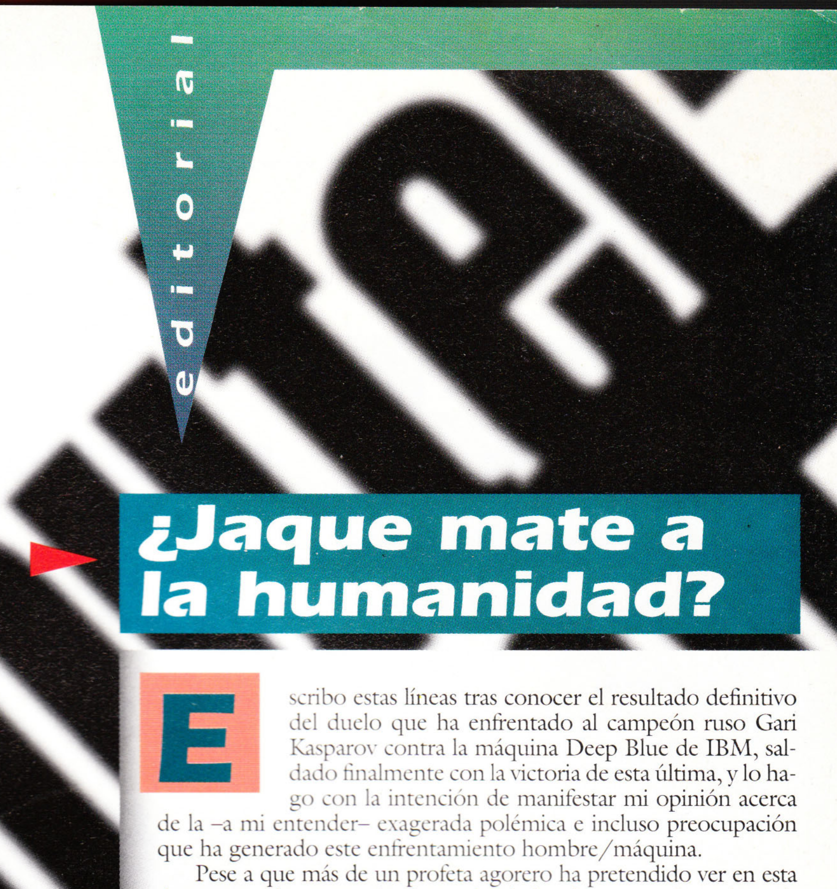
*Computer Gaming World no es una publicación de IDG*








**Edita:** América Ibérica
**Presidente:** Gustavo González Lewis
**Director Gerente:** Carlos González Galán
**Directora de Administración:** Paloma Alvárez
**Director de Marketing:** Manuel Fernández Palencia
**Director de Distribución:** Alfonso Estalrrich

editorial

# ¿Jaque mate a la humanidad?

Escribo estas líneas tras conocer el resultado definitivo del duelo que ha enfrentado al campeón ruso Gari Kasparov contra la máquina Deep Blue de IBM, saldado finalmente con la victoria de esta última, y lo hago con la intención de manifestar mi opinión acerca de la –a mi entender– exagerada polémica e incluso preocupación que ha generado este enfrentamiento hombre/máquina.

Pese a que más de un profeta agorero ha pretendido ver en esta derrota un claro presagio de un desolador futuro en el que las máquinas dominarían al hombre, lo cierto es que en realidad basta una sencilla reflexión para concluir de forma inmediata que tal posibilidad resulta casi tan lejana como improbable. Analicemos los hechos: Kasparov es un ser humano, sujeto a pasiones, capaz de imaginar jugadas increíblemente brillantes y también de cometer errores casi infantiles, que cuenta sólo con la ayuda de su privilegiado cerebro. Deep Blue es un ente artificial –construido por el propio hombre- que desconoce las emociones y que almacena en su memoria millones de jugadas realizadas por los más brillantes maestros de ajedrez. Es practicamente incapaz de improvisar, pero su fortaleza consiste en la casi nula probabilidad de que cometa errores y su velocidad de proceso de datos.

Estos son los hechos objetivos, y a partir de ellos se pueden extraer importantes conclusiones que tiran por tierra la profecía de un futuro dominado por las máquinas. Para empezar, la construcción de Deep Blue y sus sucesivos procesos de perfeccionamiento le han llevado a IBM –una compañía puntera en estas lides– una ingente cantidad de tiempo (¡8 años!) y recursos para conseguir una máquina que SOLO es capaz de jugar al ajedrez... y para colmo ni tan siquiera gana siempre (2 victorias en 6 partidas). Es fácil deducir que si para una actividad relativamente poco trascendente –el ajedrez es un hermoso y complejo juego, pero al fin y al cabo sólo eso, un juego– ha sido necesario tal esfuerzo, pensar en un ordenador capaz de ejecutar las miles de acciones que los humanos realizamos a diario resulta algo sencillamente descabellado. Tampoco parece más verosimil pensar en miles de computadoras interconectadas entre si y especializadas en tareas sencillas dirigidas por un único super-computador. La realidad es que la ciencia continua intentando descubrir los maravillosos procesos que un organo en apariencia tan sencillo –y en realidad tan complejo– como nuestro cerebro es capaz de realizar. Sin él las máquinas no serán capaces de hacer otra cosa que aquella para la que fueron creadas por los propios humanos... tal y como le ocurre a Deep Blue.

**Jose Emilio Barbero**

## Así puntuamos en CGW

| | |
|---|---|
| bajo mínimos | 1 CD |
| pasable | 2 CD |
| bueno | 3 CD |
| muy bueno | 4 CD |
| imprescindible | 5 CD |

Entre 5 y 4 CD's, obtendrán esos escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. De 4 a 3 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que sólo les faltó la guinda final para obtener el sobresaliente. El segmento de 3 a 2 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron poco afortunadas. Peor parados saldrán los que obtengan de 2 a 1, es decir, suspenso total y absoluto.



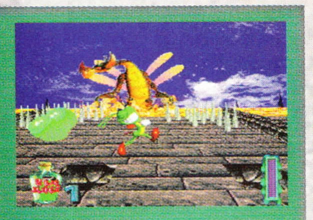

**En portada:**

*Qu los juegos de estrategia están en primera plana de actualidad no es ya ningún secreto, como tampoco lo es que Dark Reign, el juego de Activision que ocupa este mes nuestra portada, es uno de los que más dará que hablar.*





*Outlaws*



*Bug Too!*



*Comanche 3*

Computer Gaming World

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

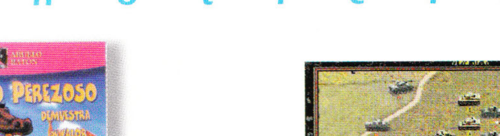


# secciones



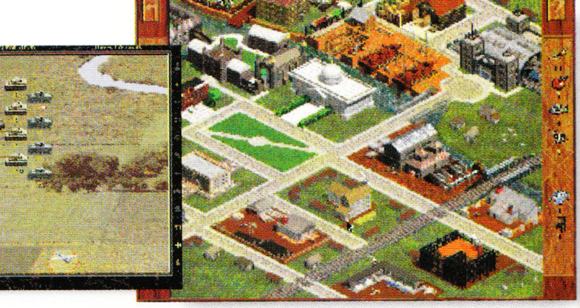


**Este mes te regalamos el divertido OSCAR Encontrarás sus instrucciones del juego en la página 94.**







Panzer General 97

## Cuéntame un cuento

La compañía norteamericana Davidson, distribuida en España por Anaya, lanza simultáneamente al mercado tres productos recomendados para niños de entre 4 y 12 años, todos ellos pertenecientes a la serie "Los cuentos del abuelo Ratón" –cuyo precio genérico es de 4.990 pesetas–. En formato híbrido para Windows o Macintosh, y en dos idiomas diferentes –inglés y castellano–, se presentan "Osezno perezoso demuestra su valor", "Liam y el cuento nunca contado" y "La princesa y el cangrejo encantado", tres historias diferentes que incluyen animaciones de cine, cientos de elementos interactivos y canciones originales para poder cantar. Como ampliación de la serie "Música Activa", sale también la "Guía de los Instrumentos de la música actual", una producción multimedia enfocada principalmente en el elemento auditivo, y no en la teoría. Desde las composiciones clásicas a las más recientes, todos los instrumentos están representados, incluidos los de otras culturas. Este CD-ROM tiene un precio de 5.990 pesetas.

## Puzzles y escenarios

Tras el éxito del trepidante Rally Championship editado por Europress, Arcadia lanza a un precio de 2.990, un paquete de expansión para este juego. Diez nuevos circuitos de exclusivo diseño con espirales, saltos, subterráneos, y cambios meteorológicos, sacan el máximo partido de este título. Las X-Millas, que así se llama este producto, incluye además mapas completos de todos los circuitos. También dentro del capítulo de los accesorios para juegos, y a un precio de 4.990, sale Scenario Venezia, una ampliación para Flight Simulator 5.1 y Windows 95 que ofrece una impresionante reproducción de una de las ciudades más mágicas de Europa. Además de la bella ciudad italiana, se cubre una superficie total de 60.000 km cuadrados que incluyen todo el noroeste de Italia, desde el Lago Garda hasta las fronteras con Austria y Eslovenia. Por último, y como recopilación de todos los puzzles de los juegos The 7th Guest, The 11th Hour y Clandestiny, de Trilobyte, sale "La casa de juegos del tío Henry", un producto para Windows 95 con un precio de 4.990 pesetas.

## Producciones Mindscape

Para lo que queda del año 97, la compañía británica prepara numerosos lanzamientos que abarcan diversos géneros, aunque sigue demostrando su preferencia por la estrategia. Dark Omen será la segunda entrega de la serie Warhammer, una combinación de arcade y estrategia en tiempo real con gráficos 3D en 32.000 colores, una trama no lineal y para el que saldrán discos de misiones más adelante. También saldrá World Cup Basketball, con un modo de simulación deportiva y otro arcade para quien guste de un juego rápido y sin complicaciones. Incluirá 64 equipos, 4 niveles de dificultad y diversos ángulos de cámara para visualizar la acción. Los ya clásicos de la estrategia, SSI, preparan para Mindscape Imperialism y Panzer General 97. El primero es una gestión de recursos en un siglo XIX ficticio, donde se podrán manipular economía, diplomacia y recursos militares. El segundo, que amplía una de las sagas de wargames más conocidas, tendrá cuatro nuevas campañas, mapas renderizados, unidades 3D y un editor de batallas.



## Friendware: un nuevo contrato

Interactive Magic, compañía fundada en 1994 por J.W. Stealey, fundador y antiguo presidente de Microprose, prepara cuatro títulos de estrategia que Friendware distribuirá este año. El primero, Fallen Haven, presentará una cruenta batalla entre humanos y alienígenas del planeta New Haven, y bajo el formato de estrategia en tiempo real ofrecerá múltiples escenarios y todos los elementos habituales del género. iF22 Raptor es un simulador de vuelo con un fuerte componente estratégico y cuyo sistema de control promete ser uno de los más fáciles del mercado. Los escenarios, que cubren una superficie de más de 500.000 km. cuadrados, incluyen Bosnia, Ucrania y Kuwait, con mapas realistas basados en fotos tomadas desde satélites. A continuación llegará Capitalism Plus, un emulador de negocios a gran escala donde el jugador tendrá que convertirse en el perfecto presidente de una multinacional para convertirse en el número uno de un mercado muy competitivo. Por último, saldrá Great Battles of Alexander, la primera entrega de una serie que presentará batallas de la Antigüedad. En esta ocasión el jugador será Alejandro, y su misión conquistar desde Grecia, Asia y Africa para dominar el mundo entero y llegar a ser Alejandro Magno. Este producto saldrá con voces y textos en castellano.





Excalibur 2555

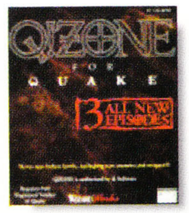
X-COM: Apocalypse

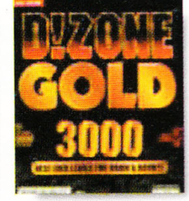
## Novedades Proein

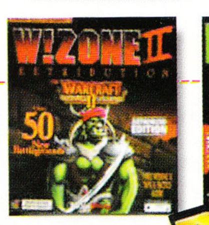
En próximas fechas saldrán X-COM: Apocalypse –de Microprose– y Excalibur 2555 AD –de Telstar–. El primero es una esperada secuela para todos los seguidores de la saga X-COM, que bajo el formato de juego de estrategia presenta una vez más el conflicto entre humanos y extraterrestres donde se combinan rol, combate y estrategia, todo ello estructurado por turnos o en tiempo real, a elección del jugador. Se implementarán grandes novedades como habilidades de interrogatorio, percepción o bioquímica, y personajes 3D con una amplia gama de movimientos. El título de Telstar, ya lanzado en Playstation, llega al PC introduciendo una aventura tipo Tomb Raider, aunque con menos elementos de acción y más centrado en un desarrollo argumental traído por una compleja historia. Magia y espadas se complementarán para ayudar a la protagonista en su peligrosa misión de recuperar la legendaria Excalibur. Ya disponible en el mercado está el paquete de escenarios para Flight Simulator 6 (Windows 95) denominado Azores & Madeira, de los profesionales que la compañía Apollo tiene trabajando en productos exclusivos para el simulador de vuelo por excelencia. Su precio es de 9.495 pesetas, e incluye nuevas aproximaciones de los jet y objetos de escenario, además de los obvios mapas reales que su título indica.

## Rampa de lanzamiento

| Juego / Compañía | Fecha de lanzamiento |
|---|---|
| **Atlantis** | |
| Cryo | 07/97 |
| **Buccaneer** | |
| SSI | 09/97 |
| **Demon Isle** | |
| Sierra | 10/97 |
| **European Air War** | |
| Microprose | 12/97 |
| **Journeyman Project 3** | |
| Broderbund | 12/97 |
| **Populous III** | |
| Bullfrog | 09/97 |
| **Return to Krondor** | |
| 7th Level | 08/97 |
| **Steel Panthers III** | |
| SSI | 11/97 |
| **TFX** | |
| DID | 11/97 |
| **Warlords III** | |
| SSG/Broderbund | 07/97 |



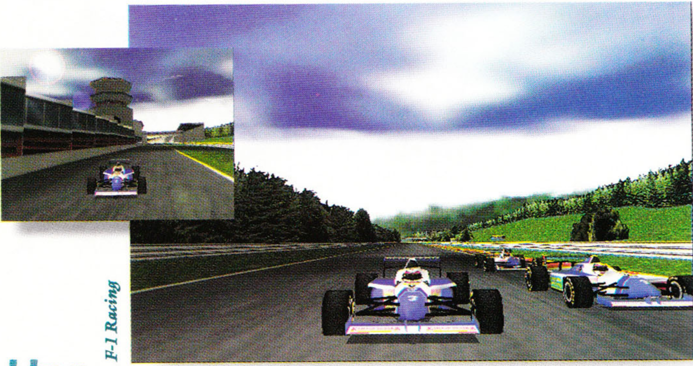






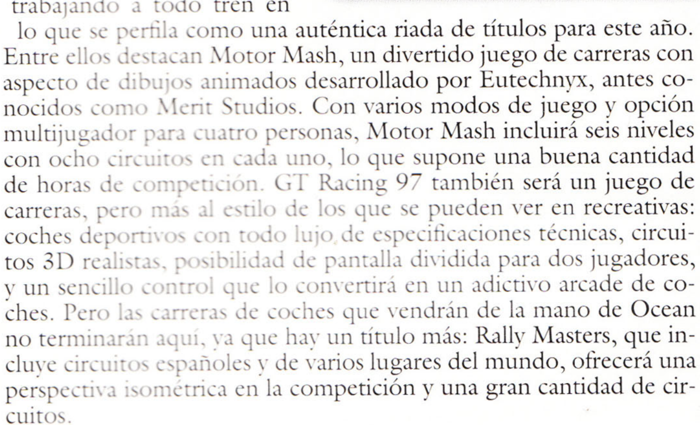
## Juego infinito

Los accesorios para conocidos juegos de éxito son cada vez más populares. One Stop es una compañía que se dedica a desarrollar este tipo de productos, y para este año, distribuidos por Friendware, saldrán Q! Zone, con tres episodios completos para Quake, nuevos enemigos y un nuevo arma; Duke Xtreme, que incluye 50 nuevos niveles para Duke Nukem 3D, con dos nuevos monstruos y cuatro armas; W! Zone II con 50 niveles para Warcraft II además de una guía de episodios y tácticas; D! Zone Gold, con la tremenda cantidad de 3000 niveles para Doom y Doom 2; y por último Duke It Out in D.C., también para Duke Nukem 3D, donde Duke conocerá la Casa Blanca, el Memorial Licoln, la sede del FBI, y numerosos lugares reales de Washington. One Stop está distribuida en España por Friendware.


*F-1 Racing*

## Una dura competición

Un nuevo fórmula uno se prepara en los estudios de Ubi Soft, con fecha prevista de lanzamiento para el mes de septiembre, y completamente localizado en castellano. F-1 Racing será una de las simulaciones más técnicas que se han visto hasta ahora, y con licencia de la FIA (Federación Internacional de Automovilismo), ofrecerá la temporada 96 completa, con 22 coches, 16 circuitos, y todos los pilotos de los equipos oficiales. Asesorado por un ingeniero de la Renault, el equipo de desarrollo está consiguiendo un alto nivel de realismo que se traslucirá en factores como condiciones atmosféricas, mecánica del vehículo, un alto nivel de detalle gráfico mejorado gracias a las tecnologías 3D en hardware y software, y en numerosas vistas. Los competidores poseerán un sistema de inteligencia artifical que se adaptará a la forma de conducir del jugador. En el modo multijugador, podrán participar hasta 8 personas, con la posibilidad de que dos personas jueguen en el mismo ordenador con pantalla dividida.



*MotorMash*
*GT Racing 97*

## Sin descanso

Ocean, la veterana compañía con sede central en Manchester, tiene a todos sus equipos de programación trabajando a todo tren en lo que se perfila como una auténtica riada de títulos para este año. Entre ellos destacan Motor Mash, un divertido juego de carreras con aspecto de dibujos animados desarrollado por Eutechnyx, antes conocidos como Merit Studios. Con varios modos de juego y opción multijugador para cuatro personas, Motor Mash incluirá seis niveles con ocho circuitos en cada uno, lo que supone una buena cantidad de horas de competición. GT Racing 97 también será un juego de carreras, pero más al estilo de los que se pueden ver en recreativas: coches deportivos con todo lujo de especificaciones técnicas, circuitos 3D realistas, posibilidad de pantalla dividida para dos jugadores, y un sencillo control que lo convertirá en un adictivo arcade de coches. Pero las carreras de coches que vendrán de la mano de Ocean no terminarán aquí, ya que hay un título más: Rally Masters, que incluye circuitos españoles y de varios lugares del mundo, ofrecerá una perspectiva isométrica en la competición y una gran cantidad de circuitos.

Cambiando de tercio, y gracias a la tecnología Paradise de Infogrames, se prepara No Respect, un juego de estrategia que supondrá un duelo mano a mano con el ordenador por el control de unas minas en un lejano futuro. No Respect ofrecerá impresionantes entornos 3D sin polígonos que tendrán como escenario más de 20 niveles de juego con las habituales opciones multijugador. También dentro del género de la estrategia estará Project Airos, un simulador de guerra que promete un sistema de inteligencia artificial muy avanzado para ofrecer al





*Shattered Reality*






jugador un soberbio reto de ingenio y habilidad. Adentrándose en un terreno hasta ahora inexplorado por Ocean, se prepara también Shattered Reality, un simulador de combate espacial 3D con una trama no lineal que deja amplias posibilidades de acción y decisión al jugador, quien podrá recorrer más de ,30.000 vastos sectores espaciales en una nave de entre las 16 que puede escoger. Los efectos especiales y la iluminación serán dignos de la Industrial Light & Magic, según afirma Ocean. Por último, también se está trabajando en Uefa Soccer y Viper, respectivamente una simulación 3D de fútbol con todos los equipos de la Uefa y un arcade 3D creado por Neon, desarrolladores de Tunnel B1.

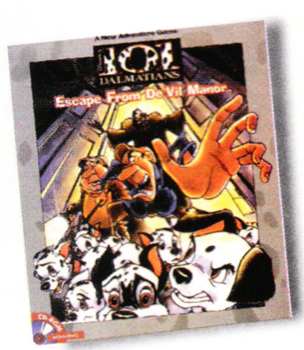
## Nueva línea económica

GT Interactive, una de las más poderosas compañías de distribución internacional que en el pasado licenció los títulos de id Software, lanza una línea económica denominada "replay", cuyo precio genérico es de 2.990 pesetas a excepción del título William's Arcade Classics, que saldrá a 1.990. Gracias a esta serie, conocidos juegos como The Ultimate Doom, Mortal Kombat 3, Heretic, Doom II, o The Flight of the Amazon Queen, estarán al alcance de todos los bolsillos. La presentación del producto será exactamente la misma que en su día, caja y manuales incluidos, aunque se podrá identificar gracias a una funda de diseño exclusivo en la que se informará que el título pertenece a la serie "replay".

## Vídeo y TV

Matrox, fabricante de tarjetas aceleradoras 3D, amplía su gama de productos distribuidos en España por Mitrol, con un nuevo modelo de tarjeta gráfica denominado Millenium II. Esta tarjeta ofrece unas prestaciones gráficas profesionales con resoluciones de hasta 1800x1440, colores en 16, 24 y 32 bit, y un poderoso motor 3D con trazados de precisión para texturas y generación de sombreados Gouraud por hardware. Con una base de 4 u 8 MB de RAM, ampliable hasta 16, esta tarjeta se puede potenciar a nivel multimedia con los otros dos productos que Mitrol presentó en Informat: Rainbow Runner Studio y Rainbow Runner TV. El primero es una tarjeta para edición de imagen y vídeo con capacidades MPEG y para videoconferencia. La reproducción de vídeo alcanza una resolución de 1024x768 a 60 imágenes por segundo, una de las mejores calidades que se pueden obtener en este momento. Rainbow Runner TV es una tarjeta accesoria que permite visualizar y monitorizar programas de TV, con posibilidad de grabación y almacenamiento en formato PC. Este producto tiene un precio orientativo de 14.000 pesetas, y el anterior ronda las 40.000. Para más información puedes llamar al teléfono (91) 327 3220, o enviar un correo electrónico a la dirección info@mitrol.es.

## Los cachorros de la Disney




Disney rompe su línea habitual de productos con un nuevo título que se adentra en el amplio campo de la aventura. Con el título "Huida de la Mansión De Vil", se presenta esta nueva aventura de los 101 Dálmatas con todo el sonido y el color de la película original. Los populares cachorros deben escapar de la horrible mansión de su malvada captora, mientras ésta y sus dos torpes ayudantes hacen lo posible por evitarlo. Muy pronto disfrutaremos con este juego en el entorno Windows.

## Para cinéfilos

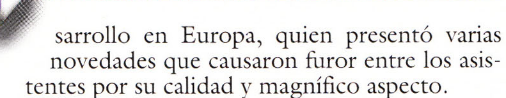





Creado por Canal + en colaboración son la Sociedad General de Autores y Editores, aparece Cinemedia, una completa enciclopedia del cine español que distribuye Electronic Arts. Cinamedia incluye archivos filmográficos, selecciones de vídeo, audio y fotografías, y una extensa hemeroteca con referencias históricas, diccionario, premios y bibliografía. Esta obra multimedia ofrece un interfaz sencillo que permite realizar un detallado recorrido por el cine español, su historia y sus producciones, con más de 20.000 fichas de películas y cineastas que han pasado por nuestras pantallas. Cinemedia ha nacido como homenaje a todos aquellos que han hecho posibles los primeros cien años de nuestro cine.



Die by the Sword



## Interplay zarpa en Colonia

El pasado 16 de mayo, Interplay celebró en la ciudad alemana de Colonia una presentación de los títulos de inminente lanzamiento y los que se preparan para después del verano, aunque el motivo central que convocó a cerca de 300 periodistas de todo el mundo incluyendo algunas cadenas de televisión, fue Star Trek: Star Fleet Academy.

The Secret of Vulcan Fury

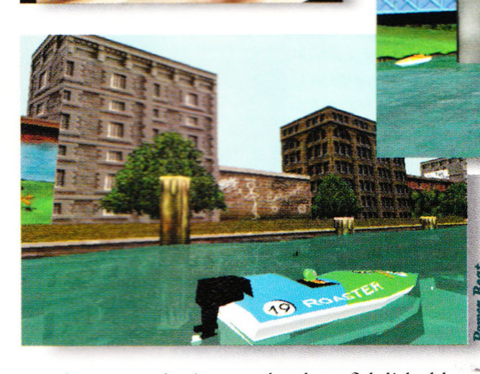
A las 19:00 horas una larga cola de gente aguardaba para embarcar en el RMF-1, un lujoso barco que además se inauguraba con aquella fiesta de Interplay. El inusitado calor que reinó durante toda la jornada, quedó olvidado cuando sonaron las primeras fanfarrias de la banda sonora de Star Trek y William Shattner –el Capitán James T. Kirk del U.S.S. Enterprise– acompañado por Peter Bilotta –Presidente de Interplay Europa–, emergieron del escenario subidos a una plataforma circular mientras la estancia se inundaba de refrescante vapor.

Peter Bilotta hizo una breve introducción en la que explicó que Interplay tiene los derechos exclusivos para producciones informáticas sobre la serie original de Star Trek, y dio paso a Shattner, quien además de elogiar las virtudes de Star Fleet Academy, afirmó que aquella era su última aparición en cualquier producto relacionado con Star Trek, ya fuera juego de ordenador, película o serie de televisión. Tras dedicar unos minutos al fenómeno Star Trek, pasó al escenario el Jefe de Desarrollo en Europa, quien presentó varias novedades que causaron furor entre los asistentes por su calidad y magnífico aspecto.

Fallout

Además de los ya conocidos Fallout –que resucita tras la escisión de Steve Jackson y la desaparición del sistema de rol GURPS–, Atomic Bomberman y Star Fleet Academy, se presentaron Power Boat –un impresionante juego de carreras de lanchas de alta velocidad con brillantes gráficos 3D, primer producto de desarrollo europeo para Interplay–, Wild Nines –mezcla de arcade y plataformas cuyo lanzamiento inicial será para consolas–, Die by the Sword –un juego de combate en 3D que incorpora una nueva tecnología denominada "VSIM Motion Control", en virtud de la cual se pueden reproducir con absoluta fidelidad los movimientos del cuerpo humano–, Waterworld –juego de estrategia basado en la conocida película protagonizada por Kevin Costner–, y EarthWorm Jim 3D –una nueva entrega de las aventuras de este simpático personaje creado por Shiny que ahora se lanza de lleno a mundo 3D–.

Earth Worm Jim 3D




Power Boat

Como primicia mundial, se ofrecieron las primeras imágenes de Star Trek: The Secret of Vulcan Fury, la guinda del pastel. El realismo de los rostros de los personajes, entre los que se cuentan Kirk y Spock, la fluidez y perfección de las animaciones, la calidad gráfica y los efectos especiales de este título, dejaron bien claro que con él se abrirá toda una nueva generación de juegos en los que acción y aventura tendrán el máximo realismo.

Tras bombardear a los periodistas con todos estos prometedores juegos, comenzó la fiesta, a la que asistieron representantes de diversas razas de la Federación –como los Klingon–, y algunos de sus inefables enemigos como los famosos y terribles Borg. Mientras tanto, los curiosos podían probar los diversos títulos en los ordenadores que Interplay puso a disposición de todos para demostrar que no sólo los vídeos eran bonitos, sino que los juegos realmente merecían la pena.




## Más y mejor fútbol

Sega ultima detalles de lo que será su nuevo juego de fútbol, Sega World Soccer, conversión de la máquina recreativa. Incluye las opciones más habituales de campeonato y competición con equipos de todo el mundo, todo ello en 3D aprovechando las capacidades de Windows 95 como viene haciendo la división de PC de la multinacional desde que nació. Con un sencillo diseño y un cómodo interfaz, Sega World Soccer incluye las características más básicas como climatología, jugadores, cambios de cámara y estrategias. A pesar de ello, Sega ha preferido centrarse en la jugabilidad más que en un espectáculo visual y un complejo manejo, lo que lo hará asequible para todo tipo de jugadores.



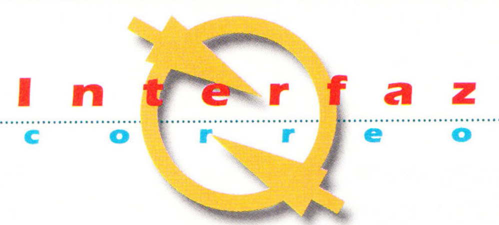

### Teletipo

**Lara Croft sigue arrasando. Ahora ha caído bajo sus encantos Bono, cantante y líder del grupo irlandés U2. Al verla en un canal de televisión norteamericano, Bono decidió que la sugerente Lara aparecería en tres de los temas de su nueva gira mundial, Pop Mart, sobre una gigantesca pantalla en las canciones "Where the streets have no name", "Hold me, thrill me, kiss me, kill me" y "One".**

**Ya está disponible Conquest of the New World Deluxe Edition, una producción especial de Interplay del juego de estrategia que el año pasado lanzó la compañía norteamericana. Su precio es de 4.990 pesetas.**

**Coktel lanza al mercado Print Artist 4, una nueva edición de la conocida utilidad de impresión con extensas librerías de imágenes que permite crear toda clase de elementos impresos de diversa utilidad.**

**Virgin Interactive y Westwood han ganado una importante batalla legal en Europa contra una compañía dedicada a sacar discos de misiones no oficiales para productos comerciales. En este caso se trató de "Are you Ready and Alert", para Red Alert, que obviamente salía sin autorización para el último bombazo de Virgin. Este caso no es aislado, y todas las distribuidoras y productoras de software aúnan esfuerzos también en España para que no se produzcan hechos tan lamentables como éste.**




Hola, os escribo desde Aranjuez porque tengo un problemilla con Prisoner of Ice: cuando estoy en la enfermería de la base Edwars no consigo deshacerme del "prisoner" que me impide coger las fichas de Quincy. ¿Qué puedo hacer?

*Juanma*
*Aranjuez (Madrid)*

Tendrás que abrir el phial de sangre y dibujar en el suelo un pentagrama. Toma después la aguja del doctor y corre hacia la oficina de Sear para usar la aguja al marcar la posición de Edward sobre el mapa. Coge los expedientes y el Mnar y enfoca la piedra en la dirección de la criatura, la cual será fulminada por los rayos. Ahora será cuando debas aprovechar para recoger los papeles de Quincy.

Estoy jugando La Daga de Amon Ra. Me encuentro en el pasaje que hay a continuación de la sala de calderas. Está lleno de ratas que me impiden avanzar y no consigo deshacerme de ellas.

*Inma Franco*
*Ubrique (Cádiz)*

Tendrás que deshacerte de las ratas con la poción anti-serpientes y el queso. Para tener el queso en tu poder, tendrás que ir a la oficina de Wolf y utilizar el hueso de dinosaurio para coger el trozo del producto lácteo que se encuentra en la trampa para ratones. Por otra parte, en la sala de contenedores del sótano, en la habitación del fondo encontrarás un refrigerador de donde podrás coger un trozo de carne y una botella con poción anti-serpientes en la mesa de la derecha. Tendrás que utilizar el repelente contra serpientes en el primer tramo de túnel y continuar por el pasaje. En el siguiente tramo utiliza el queso en el arco de la izquierda.

Os escribo esta breve carta porque no puedo avanzar en el juego Dragon Lore: The Legend Begins. ¿Podríais decirme qué debo hacer para que la planta carnívora me deje pasar?

*Mauricio Angel Pastor*
*Granada*

Tendrás que sujetar el cráneo a uno de los extremos de la cuerda con un nudo, para suspenderlo en una de las ramas del árbol, en concreto la que está por encima de la planta come-hombres. Una vez que lo tengas así, debes hace que se balancee sobre la planta. Ahora sólo tendrás que llamar a Tanathya Hyrenapt y ve derecho hacia la ciudad de Toadstool.

Me llamo Joaquín y quisiera formular dos preguntas sobre el juego Maniac Mansion: ¿Cómo puedo coger la llave que está colgada de la lámpara? y ¿cómo puedo tener la radio de la piscina y para qué sirve?.

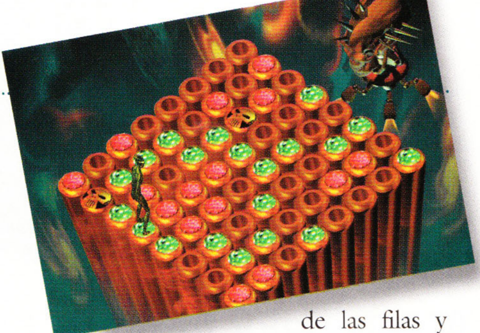
*Joaquín Peral*
*Elche (Alicante)*

Como respuesta a la primera de tus preguntas, una vez hayas puesto el disco en el tocadiscos, ponlo en marcha, introduce el casete en la grabadora y pulsa el botón para reproducir seguido del botón de grabar. Cuando la música termine, apaga los dos aparatos y recoge la cinta volviendo al cuarto de estar para abrir la cabina de la radio que está en lo alto. Reproduce la cinta en el reproductor y la lámpara se romperá dándote la llave. Para recoger la radio de la piscina, utiliza a Dave, camina hacia la derecha y abre la válvula del agua. Utiliza a Syd y métete en el estanque para coger la radio y la llave ardiente. Tendrás que utilizar la radio más adelante para tomar sus pilas y ponerlas en la linterna. Con la linterna podrás cortar los cables de la caja de fusibles teniendo las luces de la casa apagadas.

Estoy jugando a Ripper y como soy nuevo en el mundo de las aventuras gráficas me he quedado atascado en algunos puzzles, en concreto el de los cristales del apartamento de Catherine y los de los relojes y la caja registradora de la mansión Wofford.

*Txomin X. Martín*
*Baracaldo (Vizcaya)*

**CRISTALES:** necesitas formar la constelación de Piscis y voy a darte las coordenadas



de las filas y las columnas para conseguirlo. Mira la carta estelar e intenta trazar un dibujo primero. Las filas son 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, y sus columnas 3, 1, 4 . 8, 6, 2 . 9, 4, 7, 9 y 5 respectivamente.

**RELOJES:** tendrás que asociar Pirámides con Egipto, Reloj de Cuco con Alemania, y el otro con USA. La hora en USA es 2:35. En Alemania son seis horas menos y en Egipto siete, teniendo en cuenta que sean AM o PM. Es decir USA 14:35, Alemania 8:35 y Egipto 9:35.

**CAJA REGISTRADORA:** Tendrás que insertar cuatro monedas en el orden correcto. La solución viene dada si multiplicas 2x 255127.5 = 5101255. El orden de las monedas es 5 -10 -25 -5.

Estoy desesperada porque no consigo el ojo de Offler en Discworld. No consigo hacer nada que sirva para darme la oportunidad de apropiarme del dichoso ojo.

*Margarita García*
*Granada*

Supongo que habrás dado el vino al herrero de regreso a la mina y luego la espada. Pues bien, cuando hayas conseguido que el monje te tire del puente y hayas usado la alfombra con él , entra en el templo y coge la venda. Tendrás que utilizar la correa en el equipaje y tendrás que usar la venda en Ricewind. En el altar tendrás que llenar la bolsa con arena y úsala con el ojo.

**Podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:**

**Computer Gaming World, Interfaz.**
**América Ibérica.**
**C/ Miguel Yuste, 26.**
**28037 Madrid**

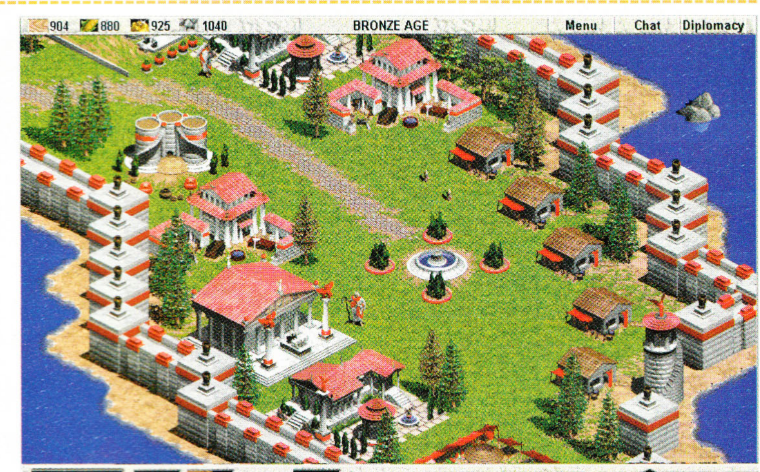



# Age of Empires

## *La evolución de Microsoft*

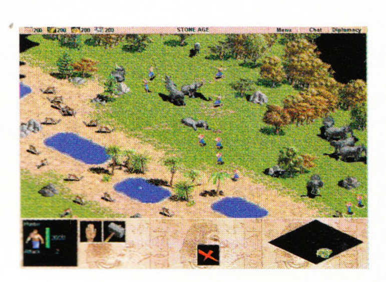
**Civilization sigue creando escuela, aunque en esta ocasión con un título bastante sorprendente que evolucionará la última entrega de Microprose en algunos aspectos, dejando otros de lado.**

Age of Empires es un juego de estrategia que Microsoft viene preparando cuidadosamente desde hace más de un año. Ambientado en la Antigüedad y utilizando culturas en lugar de razas, este juego ofrecerá una gran diversidad de objetivos en misiones que no sólo estarán centrados en la destrucción del enemigo, sino que incluyen captura de artefactos, robos de tecnología y artefactos, o alcanzar un determinado nivel de riqueza.



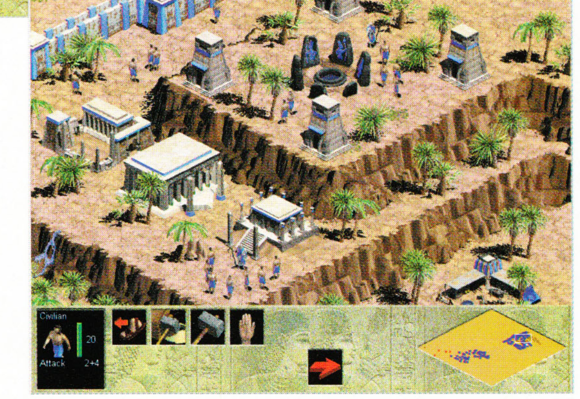

Al igual que Civilization, Age of Empires presenta varios tipos de recursos entre los que se cuenta la comida, pero a diferencia del título de Microprose, para explotarlos son necesarias ciertas unidades específicas. Enfocado en gran medida sobre la construcción y el desarrollo tecnológico sin llegar a superar ciertos estadios de la Antigüedad –es decir, sin llegar a alcanzar nunca ninguna era medianamente moderna–, Age of Empires ofrece una perspectiva isométrica en alta resolución que unida a un interfaz muy sencillo, consigue obtener un juego claro con una curva de aprendizaje muy baja.





Si bien clona numerosos aspectos de Civilization, como política y recursos, Age of Empires no tendrá un sistema de gestión económica y de recursos tan especializado, haciéndose así asequible para todo tipo de jugadores. Este título saldrá estructurado por campañas y misiones, con un número de las mismas aún por determinar, y opciones multijugador que cubren todos los sistemas habituales incluido Internet, a través del servidor específico de Microsoft.



**Age of Empires**

**Editor:** Microsoft
**Distribuidor:** Erbe



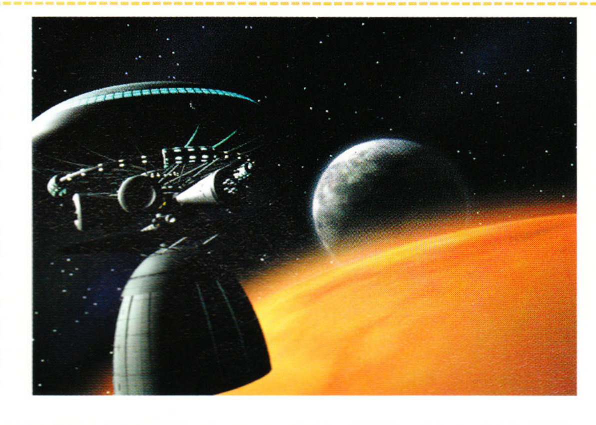



# Outpost 2: Colonial Rebellion

## La nueva generación

Por ello en este título se combinan además acción, construcción, investigación y gestión, con un fuerte componente de combate que incluye por supuesto, un potente modo multijugador. Uno de los aspectos, que según Sierra, diferenciará este juego de otros del género, es que el jugador podrá decidir cómo se juega, compitiendo por ver quién obtiene más recursos, alcanzar cierto logro tecnológico antes que nadie, llegar a un cierto nivel de población, o simplemente arrasar al enemigo.

El crecimiento de las colonias se llevará a cabo paso a paso, desde limpiar el terreno hasta llevar al lugar los materiales de construcción y manejar los vehículos pertinentes. Al mismo tiempo que la colonia crece y se gestiona, hay que impedir que un mortífero virus acabe con ella, mientras se intenta evitar que todo tipo de catástrofes naturales provoquen demasiados daños en los edificios y la población.



Así pues, Outpost 2: Colonial Rebellion, no será un título de estrategia en el que simplemente haya que crear para destruir, sino que estará más enfocado en la producción y desarrollo que en el combate. El juego ofrecerá gráficos 3D en alta resolución con varias vistas a elegir por el jugador, 12 misiones y 10 extensos mapas, además de un editor de escenarios que permitirá construir misiones cooperativas o competitivas.



**Después de Outpost, juego de estrategia con sistema de turnos, la segunda parte se abre a la estrategia en tiempo real, tratando así de llegar al masivo público de este tipo de juegos.**

**Outpost 2: Colonial Rebellion**
**Editor:** Sierra
**Distribuidor:** Coktel




# Ignition

Cuando todo parecía estar dicho -y hecho- en lo que a juegos de carreras de coches se refiere, Ignition viene a prender la llama de la calidad entre la competencia. El listón, pronto, estará muy alto.



**Ignition**

**Editor:** UDS.
**Distribuidor:** Virgin.

## ¿Faltará algo?

Aunque hemos tenido la oportunidad de probar esta delicia aún antes de ser siquiera comestible, no estamos del todo satisfechos, ya que un juego tan prometedor como es Ignition, debería estar terminado aún antes de haber sido concebido. Ahora en serio: por lo que se aprecia en este adelanto el juego podría ser magnífico. Sus circuitos aparecen soberbios, y la jugabilidad ha sido diseñada de manera que capta en su totalidad toda la atención del jugador. ¡No puedes dejar de jugar! Cuanto más dominas las dificultades circuitos, más divertido es correr por ellos. A esta adicción contribuye en gran medida el alto nivel de detalle existente en sus siete extensos circuitos, y no me refiero sólo a los gráficos, sino a los trenes que pasan, la lluvia en Brasil, sus nubes, las piedras rodantes a la manera "Indy", los aludes en Austria, las tormentas con sus rayos, los volcanes, los precipicios y un sinfín de elementos, sonidos y ambientes que elevan el hecho de conducir a la categoría de verdadero placer. Por ahora no queda más remedio que esperar... y desear que los programadores no nos defrauden.



# Banzai Bug

Tras una extensa e intensa campaña de marketing con la que se ha venido bombardeando a los medios desde hace muchos meses, por fin hay algo jugable de este título tan prometedor.



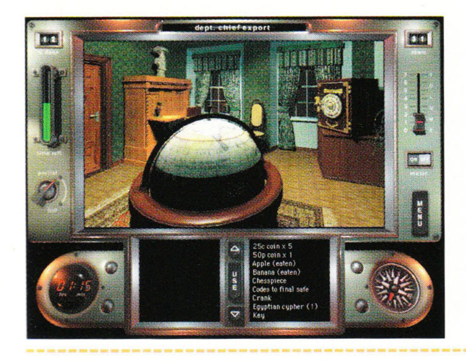
**Banzai Bug**

**Editor:** Grollier Interactive
**Distribuidor:** Erbe

## La invasión de los mosquitos

Poco se sabía hasta hace unas semanas, aparte de que Banzai Bug era un juego de insectos. Ahora se puede afirmar que es uno de los primeros títulos que ofrece un mundo virtual 3D en el que existe una libertad de movimiento absoluta, ya que, su protagonista, Banzai, se mueve en los tres ejes.

A través de varios niveles poblados de enemigos y trampas para insectos, Banzai tendrá que abrirse paso sorteando obstáculos, escondiéndose en los lugares más insospechados, y recogiendo comida y diferentes objetos que le servirán más adelante para hacer frente a cómicas situaciones. Todos los niveles estarán hilados por animaciones, y el juego posee la capacidad para soportar aceleradoras 3D que le confieren una calidad visual bastante superior a la media. Sus variados modos de pantalla y distintos niveles de detalle, hacen que la velocidad no se pierda en ningún momento.







# Safecracker

## ¿Qué es una casa sin sus cajas?

Con un estupendo y novedoso interfaz el cual incorpora una pantalla de acción quizá un tanto pequeña, pero apenas sin imperfecciones en lo que a gráficos se refiere, se nos presenta esta aventura gráfica en 3D a saltos, en la cual se nos ofrecen cientos de pequeños enigmas que ocultan la resolución de un problema mucho mayor y más grave. Los enigmas vienen dados siempre bajo la apariencia de cajas fuertes que tienes que abrir, así como otros instrumento –desde una puerta a un candado– que necesite de algún tipo de código de acceso para que te permita pasar al siguiente nivel del juego.

Todos pensamos en una caja fuerte como un objeto de forma cuadrada y unas llaves o cerraduras más o menos convencionales, pero ¿y si la caja tiene forma de barco y se abre interactuando con las banderas que cuelgan de un mástil a otro? ¿Y si el enigma se esconde en el teclado de un piano? ¿Quizá sería más fácil abrir una caja con forma de Juke-Box? Pues todo ello bien acompañado de Quicktime VR que te permite el movimiento completo de la cámara en el entorno en donde te encuentres. En resumen, más de cincuenta habitaciones y treinta y cinco cajas fuertes. ¿Podrás conseguirlo?

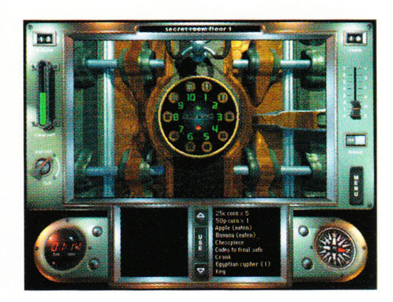



*Si la ilusión de tu vida siempre ha sido ser ladrón de bancos, esta es la oportunidad que estabas buscando. Otra cosa no habrá, pero lo que son cajas fuertes...*










**Safecracker**

**Editor:** GT Interactive/Day Dream
**Distribuidor:** New Software Center




# Terracide



**Descent supuso en su momento una evolución del entorno Doom hacia un sistema con más libertad de movimiento y una filosofía de juego algo distinta, creando así un nuevo modelo a seguir por algunos desarrolladores.**

## Los hijos de Descent

Terracide será simplemente una evolución tecnológica del título de Interplay, pero no una evolución tecnológica cualquiera con vídeos y animaciones en alta resolución. Lo más destacable es el aspecto gráfico, que potenciado con tarjetas 3D y un MMX, es de impacto y supera cualquier cosa vista hasta ahora, con modelos 3D de los enemigos y una enorme velocidad y suavidad en el movimiento y las animaciones. También hay que resaltar la inteligencia artificial de los enemigos, que reserva numerosas sorpresas a los jugadores habituados a estos juegos.

Sin embargo, los usuarios que dispongan de un Pentium sin tarjeta 3D ni procesador MMX, también serán capaces de reconocer el elevado nivel de calidad de la imagen, aunque eso sí, sin muchos de los increíbles detalles que aportan estas tecnologías a los juegos preparados para ellas. Este arcade estructurado por niveles presentará un conflicto espacial con una progresión de dificultad bastante adecuada que consigue que el jugador se haga con el dominio de su nave poco a poco, llegando un punto en que ésta se convierte casi en una extensión de la persona.





**Terracide**

**Editor:** Eidos
**Distribuidor:** Proein

# Agent Armstrong

**Virgin prepara un nuevo juego de acción que introducirá un elemento argumental en el habitual entorno 3D.**

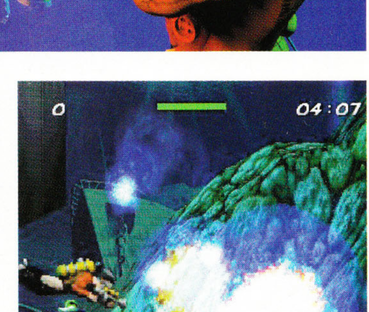
## Espías en los años 30

Ambientado en los años 30, este juego presenta como protagonista al Agente Armstrong, un espía de los servicios secretos británicos cuya misión es combatir al Sindicato, una misteriosa y cruel organización basada en la corrupción moral que pretende dominar el mundo.

El espía tendrá que perseguir a sus enemigos por todo el mundo, desde los neblinosos muelles de Chicago a la jungla amazónica, a lo largo de 30 misiones –algunas contrarreloj– que ofrecen un entorno 3D en movimiento a una velocidad de 60 imágenes por segundo. Armas, bonificaciones y todo tipo de extras, estarán disponibles para ayudar al Agente Armstrong en su misión.

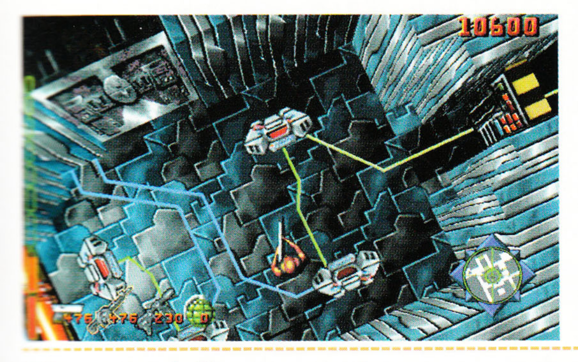
Así pues, el juego ofrecerá una buena dosis de acción acompañada por un marcado sentido del humor, que se dejará traslucir no sólo durante el desarrollo del juego, sino también en las secuencias animadas que hilan la historia. Como colofón, una banda sonora original con 12 temas coloreará todo el transcurso de la acción.




**Agent Armstrong**

**Editor:** King of the Jungle
**Distribuidor:** Virgin






# Project Paradise

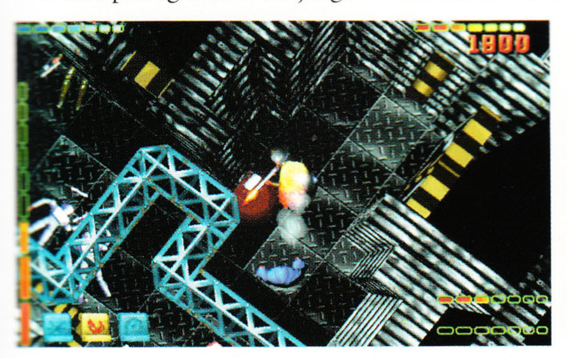
## Eliminar/ Suprimir / Excluir

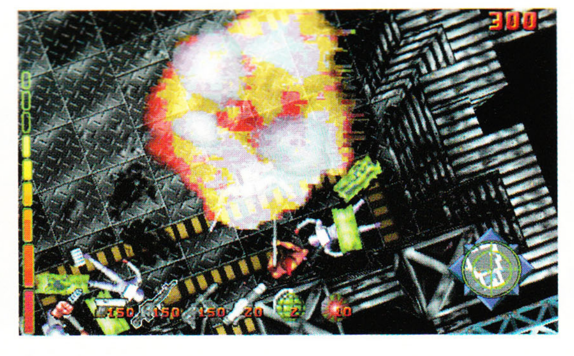
Esta vez, la acción se sitúa en una Tierra cuyas formas de vida están amenazadas por la potencia de fuego del satélite creado por Cyberlink Technologies. El juego se desarrolla en un entorno 3D con perspectiva a vista de pájaro muy bien aprovechada para que los efectos de luz ejerzan una considerable impresión sobre el jugador. No faltarán espectaculares explosiones, cámaras ocultas, enigmas por resolver y una gran cantidad de enemigos para aniquilar sin piedad. Los protagonistas del juego son tres personajes: un guerrero, un mago y un genio de la electrónica, cuyas habilidades combinadas a lo largo de las partidas que vayas ganando, terminarán por darte la victoria.



Podrás jugar solo o junto a tres personas cuando te adentres en el cuartel general de C.T. Esta última posibilidad te descargará del trabajo que supone ir intercambiando las habilidades de los personajes en los momento oportunos. Buenos gráficos y una gran variedad de escenarios darán cuerpo a todo un arcade que se supone un nuevo retos para los aficionados a la eliminación.

**Aunque hayas luchado y destruido incontables amenazas que se hayan cernido sobre la Tierra, aún no ha llegado la hora del descanso.**





**Project Paradise**

**Editor:** Alternative Software/Ikarion
**Distribuidor:** Friendware




# 2 Up Tilt

*Una nueva realidad se está gestando. La diferencia entre lo real y lo ficticio será nula: 2 Up Tilt inició el cambio...*

## Acción Trepidante

Aunque el motivo-estrella del lanzamiento del juego sea la opción de dos jugadores –de ahí el nombre y las máquinas con cuatro flippers–, muchas otras posibilidades sazonan 2 Up Tilt para nuestro regocijo: gráficos realistas, una buena dinámica de las bolas sobre el tablero –difícil, aunque no imposible de diferenciar de las verdaderas–, y tres mesas diferentes que incorporan los "tan de moda" subjuegos dentro del juego. La interactividad entre las bolas de acero y los elementos fijos y móviles de cada uno de los tableros es excepcional, contemplándose también la posibilidad de jugar con varias bolas al mismo tiempo.



Las animaciones propias de las pantallas de los arcades verdaderos también aparecen y sus efectos de sonido harán que el mundo se volatilice a tu alrededor. Varios pisos por donde la bola puede circular entre las rampas, y las curiosidades propias de cada modelo, hacen de este pinbal un excelente bocado. No obstante, habrá que esperar al verano para certificar que las prometedoras expectativas creadas en torno al título, son fieles a la fama que les precede.

**2 Up Tilt**

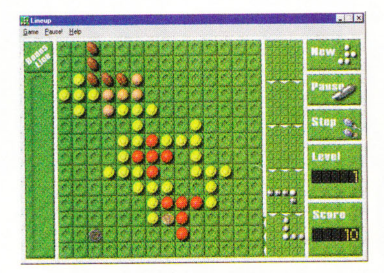
**Editor:** SCI/NMS Software
**Distribuidor:** Arcadia

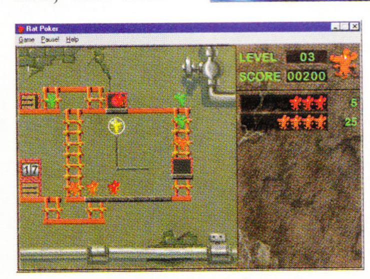
# Puzzle Collection

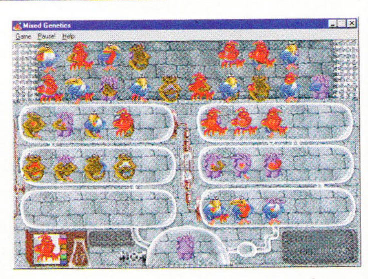
*Después de probarlos todos no sabrás si dar gracias o maldecir... En cualquier caso no te dejarán indiferente.*

## El gran triturador

Son once juegos de despacho creados con lógica más aplastante pero con poder suficiente para mandarte al otro mundo en una sentada. Los temas son muy variados y se juegan bajo Windows. Han sido ingeniados por el ruso Alexander Pajitnov, el creador del célebre Tetris, el cual está incluido en esta entrega. Sweekend te reta a posicionar los objetos de un dibujo en los mismos lugares que la muestra, pero sólo girando en círculos. En Ratpoker tendrás que ir escogiendo de entre la multitud, tres ratones seguidos del mismo color para que puedan salir por la puerta de abajo. Finty Flush propone traspasar de una cuadrícula a otra algunas burbujas para llenar espacios. Charmer enfrenta a las serpientes de colores con sus vasijas y Swetch es parecido a un comecocos, con ciertas particularidades. Line up es como un híbrido de tres en raya y tetris. Fringer te traslada al puerto para deshacer unos cuantos nudos en las sogas de los barcos. Muddle te traslada al casino, el dinero y los solitarios, y Colc permitirá que hagas rebotar en barras de su mismo color a unas nubes muy juguetonas. En definitiva, muy pronto diversiones para satisfacer todo tipo de gustos.



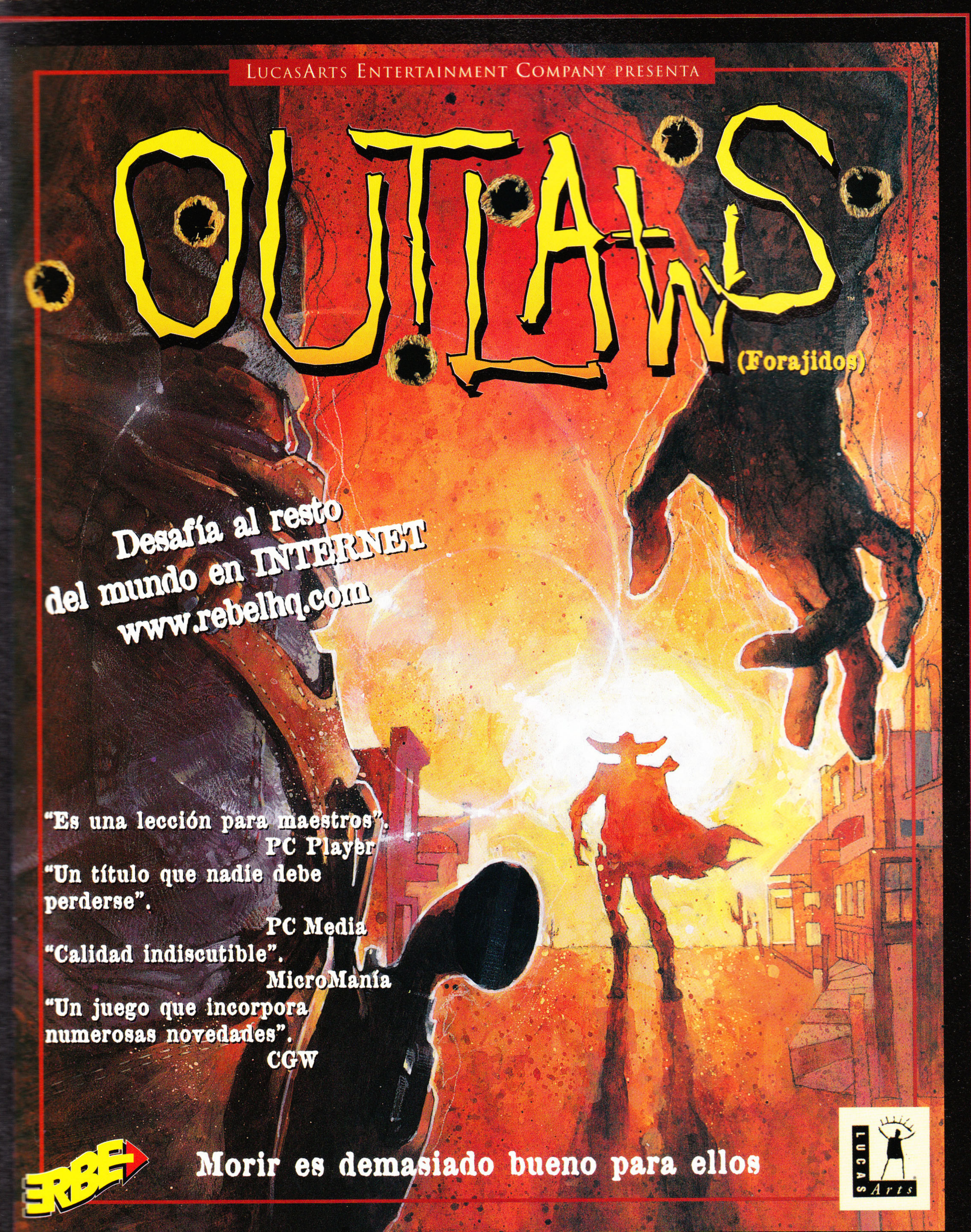




**Puzzle Collection**

**Editor:** Microsoft
**Distribuidor:** Erbe

El primer Arcade de Acción 3D en el Viejo Oeste




ERBE Software: Méndez Álvaro nº57, 3ª planta • 28045 Madrid • Tel.: (91) 506 42 00 • Fax: (91) 528 83 63



Se piense lo que se piense de Quake, una cosa es cierta: incrementó las expectativas de todos los jugadores del mundo con respecto a los títulos 3D de acción. Ha llegado un punto en el que es imposible hacer algo que no sea en un entorno 3D real. El realismo absorbente de los niveles 3D, la apariencia viva de los monstruos, y una libertad de movimiento absoluta, convirtieron el juego de ordenador en una nueva experiencia que alcanzó un nivel de aceptación inusitado. Pero si Quake demostró las maravillas de las 3D, también dejó expuestas las debilidades de los juegos de acción en primera persona. Después de un tiempo, correr, disparar y buscar llaves llega a ser muy aburrido. Es necesario que los juegos de acción tengan más "chicha", y ahora que gracias a la tecnología la velocidad se ha hecho posible, es hora de preocuparse por el juego y su jugabilidad en términos de atractivo.

# Los juegos de la era post-Quake

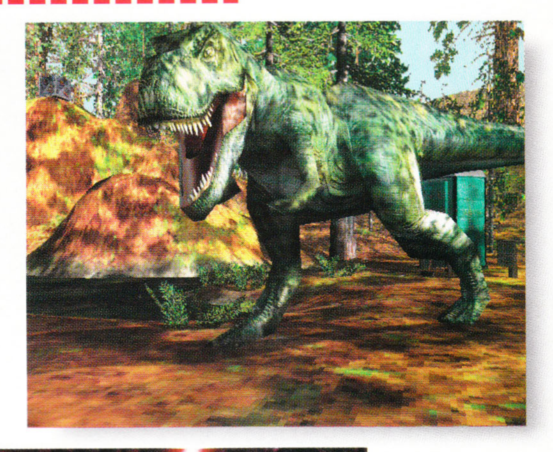
LA PRÓXIMA GENERACIÓN DE JUEGOS DE ACCIÓN EN PRIMERA PERSONA –LOS JUEGOS DE LA ERA POST-QUAKE– SE ESTÁN ESFORZANDO EN INTRODUCIR HISTORIAS REALES Y UN DISEÑO INNOVADOR. NO ES SORPRENDENTE QUE MUCHOS DE LOS JUEGOS DE LOS QUE HABLAREMOS EN ESTAS PÁGINAS, COMPARTAN LAS MISMAS INNOVACIONES Y ELEMENTOS, FACTORES QUE LLEVARÁN A LOS JUEGOS DE ACCIÓN A UN NUEVO NIVEL DE ENTRETENIMIENTO.

Muchos de estos títulos post-Quake, como Jedi Knight, Hexen 2 y Daikatana, incluyen elementos de rol que ofrecen la posibilidad de mejorar el personaje y personalizar sus habilidades en desarrollo. En Jedi se podrán aumentar los poderes de la Fuerza de Kyle, mientras que en Hexen 2 el éxito en el combate se traducirá automáticamente en más poder para el paladín. Permitiendo al jugador realizar una inversión en su personaje, estos juegos le obligarán a preocuparse por su bienestar.

De la mano de los elementos de rol van las historias que dan vida al personaje y al mundo en que se desarrolla la acción. En Jedi Knight, imágenes de vídeo en tiempo real presentarán una historia mientras el jugador aprende a convertirse en caballero Jedi y decide salvar o pervertir un valle secreto de los caballeros de la Fuerza. En Daikatana habrá personajes secundarios que acompañarán al protagonista, revelándole secretos acerca del mundo que les rodea, descubriendo poco a poco la historia, y proporcionando guiños acerca de la relación entre el protagonista y otros personajes del juego.

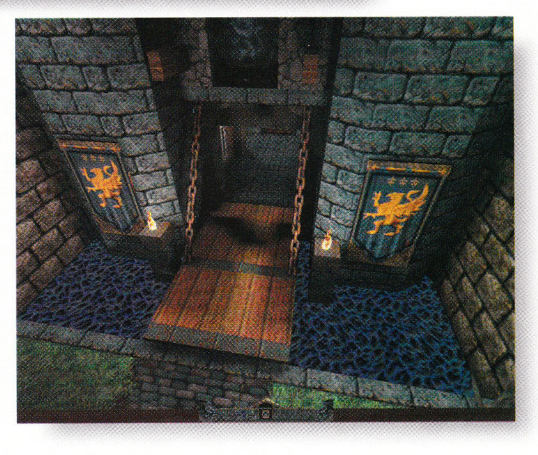
Para aumentar el realismo y envolver al jugador en la atmósfera del juego, los entornos serán mucho más interactivos y funcionales. Si se puede afectar a estos entornos mientras se avanza por ellos, si estos entornos son lugares reconocibles y funcionales, el jugador verá este factor como algo tan importante como la tecnología a la hora de crear un mundo creíble y atractivo. El mejor ejemplo de esto será Hexen 2, donde algunos niveles son tan reales como catedrales de verdad que se podría jurar que se ha celebrado una misa cinco minutos antes de llegar a ellos. Se podrán romper las vidrieras, reventar barriles, y estropear el mobiliario, todo para hacer que el jugador deje huellas de su paso y se sienta en un entorno real.

Por último, el diseño de los juegos evoluciona hacia algo más que disparar y buscar llaves. Se ha terminado el aburrimiento que produce tener que hacer siempre lo mismo. En Jedi Knight y Hexen 2, por ejemplo, habrá que dominar nuevas habilidades como la magia o la Fuerza, que afectan directamente al modo de luchar del jugador. Los puzzles también tendrán más peso en el diseño, sobre todo en Daikatana y Jedi, obligando así a tener una mente ágil y buenos reflejos para tener éxito en las misiones. La norma que se impondrá tendrá entre otros puntos fuertes, historias que juegan un papel más importante y misiones con objetivos reales, desapareciendo los juegos basados en niveles sin más sentido que la propia violencia. Parafraseando a Nietzsche, "Quake ha muerto".





Los juegos de la era post-Quake no sólo ofrecerán novedades a nivel técnico, sino también otros detalles como mayor realismo y mejores argumentos



# Quake II y Quake World

**LOS EQUIPOS DE ID SOFTWARE TRABAJAN ARDUAMENTE PARA MEJORAR SU MEDIDA DE COMPARACIÓN OBLIGADA –QUE SE UTILIZA CONSTANTEMENTE– PARA DEFINIR NUMEROSOS TÍTULOS QUE OFRECEN LO MISMO, QUAKE Y EL ETERNO DOOM.**

Sin prisa pero sin pausa, Quake II y Quake-World crecen día a día. Este último, que no es sino un festival multijugador que reúne lo mejor de Quake con nuevos elementos, niveles y demás en Internet, aumenta la cantidad de jugadores en la misma partida a 32, y reduce la latencia de esperas en línea gestionando de forma más eficaz algunos efectos especiales como los disparos. QuakeWorld incluirá también el popular modo de juego "Captura la bandera", y un plug–in para Netscape que proporcionará un acceso más fácil al motor de Internet diseñado para este título.



Todo este laborioso trabajo en QuakeWorld constituirá los cimientos multijugador de Quake II. Entre otras mejoras, Quake II tendrá la capacidad de mezclar animaciones a modo de vídeos con el propio juego, creando así escenas envolventes que tienen lugar en el mismo mundo del juego. También se tiene en cuenta el aspecto sonoro, con pistas de audio muy comprimidas de tal forma que se pueden combinar con las animaciones en puntos muy concretos de las mismas, al igual que sucede en una película.

John Carmack, programador de Quake II, dice estar considerando dejar circular libremente QuakeC –que constituye el núcleo principal del juego– y exportar gran parte del código a un archivo DLL aparte, cosa que no sólo aceleraría globalmente el juego sino que además permitiría una inteligencia artificial más sofisticada y la inclusión de una mayor cantidad de monstruos. A pesar de que el código fuente esté a disposición de cualquiera, será necesario un compilador específico para hurgar en las entrañas del juego.

El mundo de Quake II también será mucho más rico que el de su predecesor, y se podrán encontrar en él objetos con rotación real como túneles giratorios, cintas transportadoras o puertas de diafragma. Estos objetos son tan reales que se puede disparar entre los radios de una rueda mientras ésta gira. Las salidas de los niveles serán de ida y vuelta, algo también novedoso, y el motivo de ello es que los niveles estarán estrechamente relacionados entre sí en términos de historia e interactividad, ya que lo que se haga en un nivel podría afectar más tarde a los escenarios de niveles sucesivos.

**Arriba: El mundo de Quake II será mucho más rico que el de su predecesor.**

# Unreal

**¿PODRÁ REALMENTE ESTE IMPACTANTE TÍTULO DE GTI DESBANCAR A QUAKE JUGANDO CON LAS MISMAS REGLAS?**

A pesar de que su desarrollo está en pleno apogeo y hay aún muchas cosas por decidir, las herramientas de desarrollo y el primer nivel del juego dicen ya mucho. Corriendo en una resolución de 512x384 sobre un Pentium MMX 166 MHz con 32 MB de RAM, las texturas y el entorno son de lo más convincente y oscuro correspondiéndose con la nave de transporte de prisioneros que conforma el primer nivel, todo ello con 32.000 colores e iluminación dinámica para mejorar el aspecto visual. Por desgracia, ni armas ni monstruos están aún implementados.

El jugador podrá escoger entre cuatro personajes –dos hombres y dos mujeres–, y explorará diversas localizaciones como ciudades celestiales, ciudades alienígenas abandonadas, y minas. Algunas de las armas propuestas son el lanzallamas y el aguijón, un ingenio que convierte al objetivo en una bomba viviente –se dispara una mina a un monstruo y con un segundo disparo se detona–.

Steve Polge, que trabajó en Quake diseñando el Reaper Bot, trabaja en la inteligencia artificial de los monstruos de Unreal con la intención de crear hábitos de comportamiento para los enemigos. Por ejemplo, habrá bestias que cacen en manadas, otros huirán si quedan desarmados, y algunos incluso competirán con el jugador humano por conseguir objetos como botiquines.

En teoría, y si todo va bien, la versión shareware de Unreal debería estar lista a primeros de septiembre, y el juego a finales del mismo mes. El editor estará incluido en el paquete, lo que a buen seguro agradará a los seguidores de este tipo de juegos.

**Entre los diversos montruos que nos acosarán a lo largo del juego destaca este, llamado –no sin razón– el Bruto.**





# Daikatana

**HACE BIEN POCO ANUNCIÁBAMOS LA MARCHA DE JOHN ROMERO PARA CREAR SU PROPIA COMPAÑÍA, ION STORM. TRAS FIRMAR UN CONTRATO CON EL GRUPO EIDOS, ESTA ESTRELLA DE LA INDUSTRIA DE LOS JUEGOS SE HA METIDO DE LLENO EN EL DESARROLLO DEL PRIMER TÍTULO DE ION.**

Fundador de id software junto a John Carmack y otros dos socios, Romero diseñó Doom y jugó un papel vital en el desarrollo de Quake.



**En esta fantasmagórica y poco acogedora iglesia transcurre la acción del tercer nivel del juego (el Abismo Oscuro).**

Después de abandonar id hace algo más de seis meses, este genio ha levantado de la nada su empresa con 40 empleados, y está inmerso en la creación de tres títulos que emplearán el núcleo central de Quake.

Uno de los objetivos de Romero cada vez que se zambulle en un nuevo diseño, es obtener un reto cada vez más complejo en los juegos de acción. Espera conseguirlo con Daikatana, el primero de la tríada, incorporando diferentes personajes, épocas históricas y elementos de rol al motivo clásico de la acción. También se apunta hacia la inclusión de atractivas características de ciertos juegos de consola.

Por tanto, parece que Daikatana se apartará mucho del estereotípico paradigma de héroe contra el mundo de los juegos 3D en primera persona actuales. A pesar de las poderosas habilidades que el protagonista, Hiro Miyamoto, pueda poseer, es casi imposible completar el juego sin dos compañeros, Mikiko Ebihara y Superfly Johnson, fiel reflejo de la vida real donde es necesario aunar esfuerzos para resolver determinadas situaciones y problemas.

### La "película"

"La libertad de movimiento en un entorno 3D está bien, y la jugabilidad es importante, pero la historia constituye gran parte de la experiencia del juego", declara Romero. "Quiero que el jugador se meta tan dentro de la piel del protagonista, estableciendo conexión emocional con él, que cuando se produzcan ciertos eventos se eche a llorar delante de la pantalla." Esta pretensión se traducirá en una serie de interacciones entre el jugador y los personajes, como tener que rescatarse unos a otros o enfrascarse en una discusión sobre cómo resolver algo. El desgarro que sentirá el jugador en ciertos momentos será el único indicativo de la fortaleza de sus lazos con el personaje, toda una novedad en los juegos de acción 3D de hoy donde el único dolor procede del impacto de las balas sobre la carne del protagonista.

Entre las ideas que Romero tiene para incrementar la inmersión sentimental en el mundo de Daikatana, se integran voces en off para realzar el efecto cinematográfico. De hecho, se le ha dado tanta prioridad a este asunto que se ha encargado a un guionista de Hollywood, Christian Divine, la escritura de estas líneas. Aderezando todo esto, habrá una banda sonora compuesta expresamente po Will Loconto.

### La trama

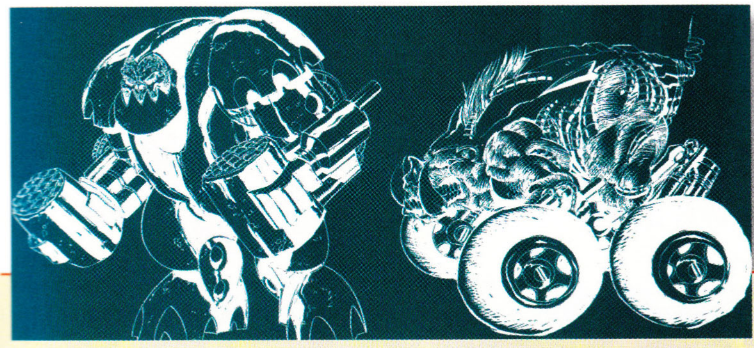
Aunque aún no está terminada, todo se basa en la búsqueda de la mítica Daikatana, una antigua espada japonesa que encierra poderes mágicos entre los que se encuentra la capacidad de viajar en el tiempo. En el año 2455, el Dr. Toshiro Ebihara desentierra la maravillosa Daikatana tras una intensa y costosa investigación arqueológica financiada por su fortuna familiar, procedente de su abuelo que descubrió la cura para el SIDA en el 2030. Por desgracia, el ayudante del buen doctor se hace con la reliquia, decapita al investigador, y retrocede en el tiempo hasta el 2030 para reclamar como suyo el descubrimiento de la cura del SIDA, haciéndose así con la fortuna de los Ebihara.

El jugador se hará cargo de Hiro Miyamoto, el estudiante más brillante de Ebihara y experto en artes marciales. Mikiko, hija del científico, le contará a Hiro el trágico asesinato y le hablará de la terrible alteración de la Historia. Si Hiro pone las cosas en su sitio, recibirá inmensas riquezas como recompensa. Para recuperar la Daikatana, Hiro debe entrar en una impenetrable fortaleza donde se guarda la reliquia. La acción comienza cuando el joven cae en paracaídas sobre los pantanos que rodean la fortificación.



### Que empiecen los juegos

Los héroes de Daikatana viajan en el tiempo una y otra



Uno de los muchos bocetos que Ion Storm ha realizado durante el proceso de desarrollo de Daikatana.



vez. Cada uno de los cuatro episodios del juego se corresponde con períodos diferente de la Historia. Aunque todo comienza en el 2455, hay que viajar al 2030, pero por un desgraciado error los protagonistas llegan al 2030... antes de Cristo. Tras un complejo periplo para reunir la energía suficiente para viajar de nuevo, son impulsados al 560 después de Cristo, era de oscuridad y vastos imperios. Por fin, tras muchos sufrimientos, alcanzan su destino en el 2030, donde tendrán que hacer lo imposible por corregir la situación provocada por el malvado de la historia.

Los episodios será totalmente diferentes entre sí, con mundos únicos, personajes propios, y armas, monstruos, recursos y tecnologías adecuados al momento. De hecho, si se lleva un arma de un episodio a otro, es fácil que resulte inútil por no tener munición o energía en esa época. También a nivel visual habrá una gran diferencia entre los episodios, para recalcar la riqueza de los entornos utilizando incluso distintas paletas de colores.

Unos de los aspectos más atractivos de llevar al protagonista será la perspectiva de poder blandir una poderosa espada japonesa. Aunque semejante arma de combate cuerpo a cuerpo no sea nueva en los juegos de primera persona, a buen seguro hay muchos seguidores de los Inmortales y Akira Kurosawa que están deseando ver cómo se refleja fielmente el uso de una katana en un juego. Además, lo especial de la Daikatana es que se crea un vínculo con ella a medida que se usa cada vez más, pues sus poderes aumentan con el uso hasta convertirla casi en un ser sentiente.

Como en cualquier buen juego de rol, en Daikatana se obtendrán puntos de experiencia por realizar tareas específicas, como encontrar artefactos o matar monstruos. Esta experiencia se puede dedicar a mejorar los atributos del personajes, como velocidad, fuerza y retardo de ataque. Una de las innovaciones que Romero planea es la posibilidad de jugar con cualquiera de los compañeros del protagonista, lo que implica no sólo que las habilidades de combate sean producto de la combinación de las habilidades únicas de ese personajes, sino que además se contemple la historia desde un punto de vista diferente. Por ejemplo, una misma escena podría tener unos diálogos diferentes según lo que haya entendido el personaje.

Otra de las ideas de Romero es incluir varios retos secundarios que no afecten necesariamente a la historia y que rompan con los línea habitual del desarrollo, lo que añadiría mucho más valor al juego. El diseñador ha citado ejemplos como competiciones de Reaper Bot en una página WEB y niveles especiales también a través de Internet, algo muy popular entre los seguidores de Quake.

A pesar de la existencia y la importancia de la historia, los aspectos de acción en Daikatana no se dejarán de lado. Tomando elementos de los Death-Match de Doom, como la tecla de usar o algunas armas, capacidades armamentísticas equilibradas, y la velocidad de Doom, y sumándolos al resto de las características del juego, muchos jugadores podrán disfrutar haciendo rodar unas cuantas cabezas al estilo de los Inmortales.

En cualquier caso, tal y como sucede con cualquier juego en este estadio de desarrollo, cabe esperar que algunas cosas cambien. En el futuro, cerca del mes de Noviembre –fecha teórica del lanzamiento de Daikatana–, podremos ofrecer más detalles acerca de lo que será finalmente este prometedor juego.

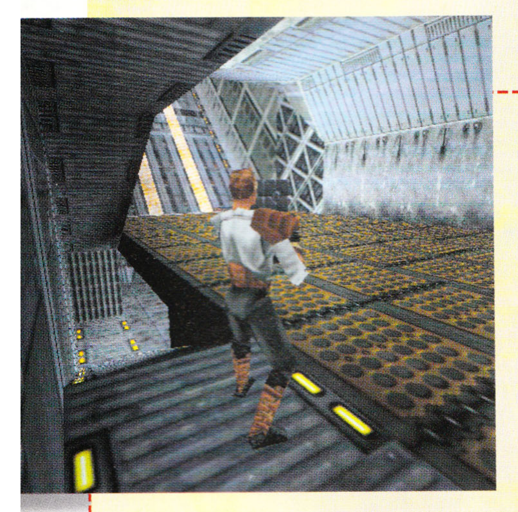
**Ion Storm**

**"El diseño es ley", proclaman John Romero y Tom Hall, dos de los grandes nombres de Ion Storm. De hecho, el diseño es tan importante para estos viejos amigos que abandonaron importantes compañías, id Software y 3D Realms respectivamente. Fundaron Ion Storm con Todd Porter y Jerry O'Flaherty, ambos procedentes de 7th Level. A los cuatro fundadores (de izquierda a derecha, Porter, Hall, Romero y O'Flaherty), se sumaron más tarde Bob Wright (a la izquierda, detrás) y Mike Lawson (abajo). Hall dirige el equipo que desarrolla Anachronox, un juego de rol en 3D, y Porter se ocupa de un juego de estrategia 3D en tiempo real, primera persona y con elementos de acción, aún sin bautizar.**

# ES LA GUERRA

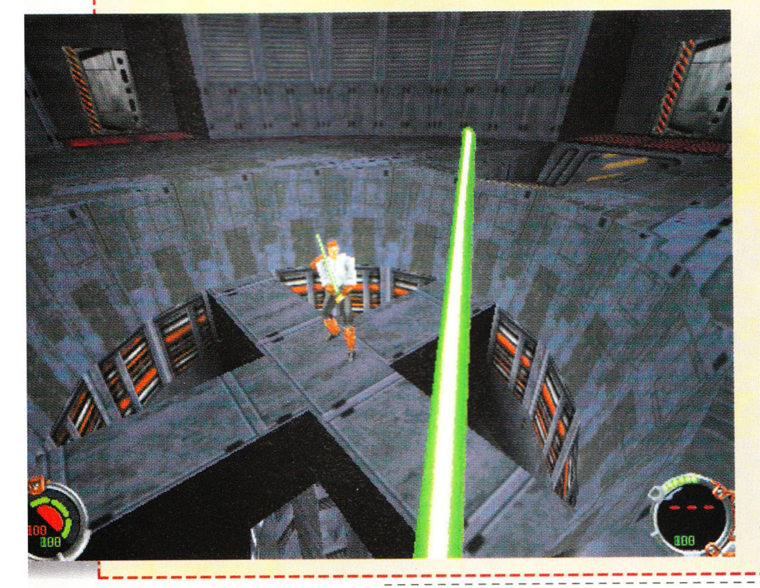
# Jedi Knight

**POR FIN LLEGA LA OPORTUNIDAD DE COMBATIR CON SABLES LÁSER Y CORRER EN LAS "SPEEDERBIKES". QUIZÁ ESTE TÍTULO SEA UNO DE LOS MÁS ESPERADOS DE LA ERA POST-QUAKE, Y PARADÓJICAMENTE, REAFIRMANDO LOS LOGROS QUE ESTA GENERACIÓN DE JUEGOS DESEA OBTENER, NO ES LA ACCIÓN 3D LO QUE TODO EL MUNDO DESEA VER, SINO LA HISTORIA Y EL FACTOR ROL: LA POSIBILIDAD DE CONVERTIRSE EN AQUELLO QUE MUEVE TODO EL UNIVERSO DE STAR WARS, EL CABALLERO JEDI.**



Uno de los muchos puzzles del juego: tienes que moverte a través de las plataformas deslizantes del suelo.

Las posibilidades multijugador de Jedi Knight son sencillamente fascinantes: los duelos pondrán la carne de gallina.



El jugador se meterá en la propia piel de Kyle Katarn mientras éste lucha por convertirse en un caballero Jedi de la Luz o la Oscuridad. La historia se desvela con secuencias no interactivas a medida que avanza el juego, y cuanto mejor lo haga el jugador, mejor será Kyle. A diferencia de otros muchos juegos de acción, Jedi Knight no cuenta con los gráficos ni menudencias para seducir al jugador, sino que prefiere asentarse sólidamente sobre el elemento de rol.

Todo el juego está llevado por la historia, y las secuencias de vídeo se integran perfectamente en él. En la introducción, un malvado droide deja a Kyle a merced de dos cazarrecompensas. Kyle despacha al que tiene detrás y se levanta para hacer frente al otro. Entonces termina la escena y el jugador toma el control en la sala del bar donde la pelea ha tenido lugar, y ante él está el segundo cazarrecompensas, blandiendo su arma.

El equipo de Jedi Knight lucha por crear entornos realistas y funcionales. Cuando se llega a un nivel, el jugador podrá saber exactamente dónde se encuentra. Una sala de motores será como una sala de motores, y tendrá una ubicación lógica dentro de la nave. De forma similar, las alcantarillas se extienden bajo las instalaciones y las plataformas de aterrizaje se encontrarán en los tejados de las instalaciones.

Los enemigos formarán parte real del entorno. En Dark Forces los soldados imperiales gritaban a Kyle que se detuviese y arrojase las armas, mientras que en Jedi, si Kyle se acerca sigilosamente a dos soldados por la espalda, escuchará una conversación superficial porque los soldados esperan que se acabe su turno de guardia. Si le ven, se girarán ordenándole que se detenga.

El diseño de los niveles tiene un aspecto impresionante, y aprovecha al máximo las ventajas del entorno 3D. Se podrá nadar por conductos de desperdicios, saltar a peligrosos salientes, y correr por estrechos pasillos que pasan sobre las sentinas de los soldados. LucasArts promete numerosos secretos y enemigos ocultos en cada nivel, así como puzzles de diverso grado de dificultad. Además de los puzzles y un diseño de niveles ingenioso e inteligente, los enemigos –entre los que se cuentan Jinetes Tusken, walkers AT–ST, Gamorranos con cabeza de cerdo, soldados imperiales y droides asesinos– proporcionarán mucha acción.

Habrá una selección de 10 armas para atacar al Imperio, desde pistolas y rifles a rifles láser de repetición y sables láser, cada una con habilidades diferentes. El arma tusken puede producir disparos sueltos o múltiples, el rifle de repetición descargas láser a chorro, y una pistola especial unas cargas que se pegan al objetivo y explotan, algo genial para el modo deathmatch.

Los desarrolladores afirman que incluso se podrá pilotar una speederbike o una nave Crow en algunos niveles, pero no en secuencias estilo Rebel Assault, sino teniendo un control completo sobre los vehículos.

## Las enseñanzas de Obi–wan

El sable láser será el arma más poderosa, puesto que es capaz de infligir grandes daños y bloquear rayos láser. A este propósito, bastará mantener pulsada una tecla para bloquear todos los disparos producidos en un cono frente a Kyle, aunque los atacantes que haya algo más arriba o detrás podrán disparar al joven caballero. Sin embargo, según aumente el nivel del protagonista, existe la posibilidad de mejorar el bloqueo con el sable, extendiendo con ello el rango del cono. No se podrá disparar mientras se



Además de utilizar armas para luchar, también podremos hacer uso de los poderes de la Fuerza.

bloquea el fuego enemigo, pero no se puede esperar a que se agoten sus municiones y cargar entonces sable en ristre. Para completar el combate, habrá una docena de poderes procedentes de la Fuerza.

LucasArts afirma que se podrán utilizar de forma simultánea las armas y poderes, pudiendo así derribar a un enemigo con el sable mientras Kyle es invisible. En otros casos, hacer esto sería contraproducente, ya que disparar a un enemigo mientras se le estrangula con los poderes de la Fuerza, le liberaría del abrazo constrictor. Estos poderes se ejecutarán con la simple pulsación de una tecla, pudiéndose por supuesto personalizar los controles.

A estas alturas del desarrollo ya se pueden ver casi todos los poderes de la Fuerza en funcionamiento, y recorrer algunos niveles del juego. Gráficamente hay un diseño muy bueno, con transparencias e iluminación dinámica. Las animaciones de Kyle están cuidadosamente realizadas para cada momento, de forma que el movimiento sea realista y físicamente posible, lógico y continuo. Jedi Knight hace uso de la tecnología Direct3D para los gráficos acelerados, así que cualquier tarjeta 3D ofrecerá el mismo aspecto asombroso. Sin embargo, LucasArts no está haciendo uso de la tecnología OpenGL, por lo que los gráficos no son tan opulentos como lo eran en Quake, aunque se sigue trabajando en ello.

Siendo un juego en primera persona, dadas todas sus innovaciones y ofertas, es factible que se convierta en uno de los líderes indiscutibles de esta generación post–Quake.

Este guardia Gamorrano está a punto de recibir una buena dosis de laser.



## Que la fuerza te acompañe

**La opción multijugador será uno de los muchos aspectos destacables de esta producción. Habrá posibilidad de jugar en equipo y capturar la bandera, pero quizá lo más impresionante sea la conexión vía Internet por su facilidad de uso y posibilidades, permitiendo a un usuario actuar como servidor de la partida.**

**Además de la lucha con sables láser y la regeneración (capacidad de recuperar puntos de Fuerza), hay otros 12 poderes de la Fuerza: cuatro básicos y otros cuatro por cada lado de la Fuerza. Entre los primeros se encuentran el salto y la velocidad. Justin Chin, jefe de diseño de Jedi Knight, dice que en lugar de poder elegir el poder que se obtiene al avanzar de nivel, se concederán los poderes uno a uno y en un momento determinado, dejando así las habilidades más potentes para los últimos niveles de juego. La elección del jugador quedará para distribuir los puntos entre los poderes de la Fuerza, la lucha con sable láser y la regeneración.**

**En cualquier caso, antes de elegir el lado Oscuro o Luminoso de la Fuerza, el jugador podrá experimentar con algunos de los poderes de ambos. En tales casos, al avanzar un nivel se podrá elegir un poder Oscuro o Luminoso, pero al hacerlo, se perderán los que se tenían del lado contrario. Los poderes de la Luz incluyen persuasión (materializada en invisibilidad), incremento de vida, escudo y repulsión. El lado Oscuro ofrece arrojar rayos eléctricos, el estrangulamiento de Darth Vader, y arrojar el sable (único ataque a distancia posible con este arma). El máximo número de poderes de la Fuerza que se podrán tener será de 10, aunque ni en ese momento habrán terminado los estudios de Kyle como caballero Jedi, ya que se puede continuar mejorando cada uno de ellos. Todos tendrán un coste en puntos, y si su efecto es duradero, mientras éste permanezca se irán restando puntos (como en el caso de la invisibilidad). Se podrán añadir puntos de experiencia a la regeneración si se planea abusar de los poderes de la Fuerza.**

# Hexen II

**CON UNA BELLEZA QUE QUITA LA RESPIRACIÓN, HEXEN II TENDRÁ IMPORTANTES MEJORAS QUE DEJARÁN A QUAKE EN PAÑOS MENORES. EN ALGÚN LEJANO LUGAR DE WISCONSIN, APARTADO DEL CENTRO DE TEXAS, EL EQUIPO DE RAVEN SOFTWARE MAQUINA LA ÚLTIMA ENCARNACIÓN DEL CICLO HERÉTICO (BAUTIZADO COMERCIALMENTE COMO HERETIC), UTILIZANDO EL PODEROSO ENTORNO DE QUAKE, PARTE DE LA TECNOLOGÍA DE QUAKE II, Y TONELADAS DE IMAGINACIÓN Y PERVERSIÓN, TODO POTENCIADO CON GRANDES DOSIS DE DUNGEONS & DRAGONS.**



Un buen ejemplo de lo que nos podremos encontrar en el nivel egipcio del juego.

Podremos elegir entre varias clases de personajes, dos buenos y dos malvados.



Al igual que otros juegos de esta generación post–Quake, Hexen II llevará la experiencia 3D a una nueva dimensión. Con su lanzamiento previsto para el verano, tendrá una belleza sin par gracias a un entorno Quake mejorado de forma drástica y al talento de los artistas de Raven, pero también elementos de rol y desarrollo del personaje, niveles con ramificaciones, entornos interactivos que parecen en movimiento, y lugares reales. El juego tomará su punto de partida donde Heretic y Hexen lo dejaron. Aunque ya hayan desaparecido los dos primeros Jinetes Serpiente, D'Sparil y Korax, ahora hay que hacer frente a un tercero, Eidolos.

### Las clases

Como en Hexen, se podrá elegir entre varias clases de personaje, dos buenos y dos malvados. Por ejemplo, el necromante es maestro en magia negra, y su motivación para destruir a Eidolos es obvia: quiere el poder para sí mismo. La asesina, también conocida como Tomadora de Vidas, es la mano armada del mal, y aunque sus intenciones no son tan oscuras como las del necromante, hay que andarse con cuidado si está cerca.

El cruzado es un personaje equilibrado, hábil en el uso de la magia y las armas, con una particular tendencia a las artes de la curación. El paladín es el polo opuesto al necromante, y confía en la fuerza bruta y el armamento para librar del mal al mundo.

Cada una de las cuatro clases tendrá una serie de armas específicas. El Tomo del Poder, procedente de Heretic, otorga a las armas dos funciones, la normal y la potenciada. En esencia, proporciona a cada personaje un total de ocho armas. La idea del arma básica y arcaica de Hexen (espadas, hachas, mazas) permanece, y habrá también hechizos, varitas y báculos. Aunque no resucitará el Morph Ovum de Heretic (que convertía a los enemigos en pollos), ni el Porkelator de Hexen (que los convertía en cerdos), sí se planea incluir un artefacto de similares características que promete elevar el juego deathmatch a nuevos niveles de destrucción, humillación y regocijo.

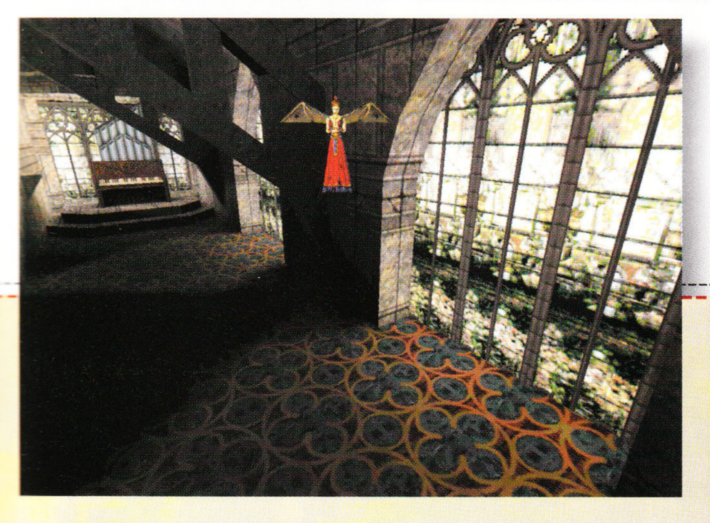
Lo que sobre todo distingue a Hexen II de los demás juegos de la era post–Quake es el factor rol: el personaje aumenta en poder y habilidad a medida que gana experiencia y completa ciertos niveles. Por ejemplo, el cruzado desarrolla inmunidad al veneno, mientras que el necromante obtiene el poder de revivir a las criaturas que ha matado como siervos no muertos.

### La magia de la inmersión

La hechicería que Raven ha puesto en el entorno Quake se deja ver de dos formas: ataques mágicos para el juego y una sensación de inmersión en el entorno que parece arte de magia. Raven ha querido asegurarse que de la impresión de que el mundo de Hexen II está habitado, y por ello se pueden



La mayor parte de los escenarios del juego ofrecen un aspecto gráfico sencillamente impresionante.



En esta imagen de la catedral se puede observar el nivel de detalle del juego: baste pare ello observar el organo al fondo de la estancia.



La casa de baños romana invita a pasar unos relajantes momentos disfrutando de su belleza... ¿nos lo permitirán?

encontrar niveles con sentinas, capillas, establos, y exteriores. Habrá hojas revoloteando por el aire en alas de fugaces remolinos de viento, y se podrá interaccionar con el entorno. Harán también aparición nuevos efectos como la lluvia.

Los fans de la destrucción anárquica disfrutarán con la capacidad de romper cofres para obtener su contenido, o reventar puertas para hacer espectaculares entradas, todo ello generando una maravillosa lluvia de astillas. El entorno no sólo servirá para destrozarlo, sino también para algo más productivo. Por ejemplo, se pueden empujar barriles, sillas, cofres y carros para resolver puzzles y rodear trampas.

Raven incluso ha mejorado la sensación de vuelo implementando un modelo de vuelo elevado que se inclina al girar. Los jugadores más observadores notarán que cuando el Angel Caído o el Hechicero Cráneo vuelan, sus ropajes ondean al viento de forma muy convincente.

También en Hexen II se verán las primeras sorpresas del entorno Quake II. Magníficos efectos de iluminación, sobre todo en las vidrieras de las catedrales, son cortesía de QRAD, una nueva herramienta que añade radiación luminosa al entorno. Los objetos giratorios, como puertas, complejas trampas, e incluso puentes levadizos funcionales, serán probablemente los elementos más obvios para el jugador casual.

### Cuádruple juego

Hexen II tendrá 30 niveles divididos en cuatro periodos distintos del tiempo: la Europa medieval, Egipto, el periodo meso–americano, y Roma, cada uno de ellos con un aspecto diferente. En un nivel egipcio hay que atravesar a toda velocidad una catacumba llena de esfinges, estatuas de faraones, e impresionantes murales decorados con jeroglíficos que parecen realmente grabados o pintados en las paredes. El decorado medieval de la catedral muestra preciosas vidrieras, un patio de armas con barriles y carretas que se pueden romper, y suelos empedrados.

El arte y la atención al detalle son simplemente alucinantes. No sólo cada era histórica parece fiel a lo que fue, sino que las texturas utilizadas son soberbias. El hecho de que los entornos sean interactivos, arrastrará a los jugadores al mundo de Hexen II. Se puede disparar a las vidrieras de las catedrales y se harán añicos con un sonoro desgarro continuado por una preciosa lluvia de cristales alrededor del protagonista.

Para el modo multijugador, se planea incluir cuatro niveles deathmatch especiales. Quizá, de entre todos los títulos que cubre este reportaje, Hexen II sea el máximo exponente de una de las frases que ya mencionabamos en este artículo: Quake ha muerto.



# Sin

**HIPNOTIC INTERACTIVE SE DIO A CONOCER RÁPIDAMENTE POR SU ESCISIÓN DE 3D REALMS, ANUNCIADA A BOMBO Y PLATILLO DESDE TODOS LOS MEDIOS. CON LA CREACIÓN DE SU INCREÍBLE QUAKE MISSION PACK NO.1: SCOURGE OF ARMAGON, SE HAN ESTABLECIDO COMO UN EQUIPO AL QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.**



**Este boceto nos ayuda a hacernos una idea de las horribles criaturas que poblarán el mundo de Sin.**

Sin conformarse con dormirse en los laureles y saborear el éxito del primer paquete oficial de misiones para Quake, Hipnotic va a toda máquina con su próximo título de manufactura propia, Sin, basado en el entorno Quake pero completamente diferente al diseño que la gente de Hipnotic realizó para el título de id Software. Jim Dosé, cofundador, vicepresidente y productor, dice que la trama –aún en desarrollo– se situará 100 años en el futuro, en un momento en que las corporaciones privadas ofrecerán protección contra el crimen organizado y la ola de violencia. Como líder de una fuerza de asalto, el protagonista descubrirá una diabólica conspiración urdida por la malvada bioquímica Alex Sinclair, que pretende transformar a la población en mutantes criminales que le permitirán dominar el mundo. Como en el Daikatana de Ion Storm, el jugador irá acompañado por un hacker genial.

El número de niveles y episodios está aún por determinar, pero el equipo de Hipnotic afirma que el juego estará más bien basado en misiones que en niveles. De hecho, una misión bien podría implicar varios niveles, y a menudo exigirá que el jugador se abstenga de matar a todo bicho viviente. Como ayuda en estas misiones, se dispondrá de un arsenal de armas silenciosas que incluirá rifles con mira telescópica y explosivos.

Michael Hadwin, cofundador y director artístico, señala que desean que sea una experiencia increíble para un solo jugador. Se pueden esperar montones de objetos en rotación, texturas transparentes enmascaradas para verjas metálicas realistas y pasarelas, vehículos operativos –como grúas y trenes–, chispas reales en una fundición, y por supuesto, grandes explosiones. Hadwin añade que el entorno será completamente diferente al de Quake y más interactivo que el de Duke Nukem 3D.

Sin duda los efectos especiales también potenciarán la diversión del modo deathmatch, para el que Hipnotic incluirá varios niveles especiales que aplaquen la sed de aniquilar a los amigos en red. Si estos niveles tienen algún parecido al nivel Edge of Oblivion en Scourge of Armagon, el juego ya merecerá la pena sólo por esto. Sin se prepara para mediados del 98.

# Trespasser: Jurassic Park

**DREAMWORKS SIGUE ADELANTE CON ESTE PROYECTO DEL QUE YA TE HABLAMOS EN LA SECCIÓN DE NOTICIAS DEL NÚMERO 17 (ABRIL) DE CGW. ESTE JUEGO DE ACCIÓN Y AVENTURA 3D EN PRIMERA PERSONA DOBLA LA FILOSOFÍA "ANTI-QUAKE" GRACIAS A SU EQUIPO DE DISEÑO. TRESPASSER TRANSCURRIRÁ EN UN MUNDO ENTERAMENTE BASADO EN LEYES FÍSICAS DONDE TODOS LOS OBJETOS SON INTERACTIVOS Y SE PUEDEN MANIPULAR. LA FORMA DE JUGARLO ESTÁ A AÑOS LUZ DE LA SIMPLICIDAD DE QUAKE.**



**Aunque cueste creerlo, esta es una imagen de juego –no de una animación no interactiva– de Trespasser. Sobran las palabras...**

A lo largo del juego, manadas de velociraptores darán caza al jugador, y tiranosaurios y otros animalitos prehistóricos presentarán aterradores encuentros ocasionales, de donde se deduce que la acción será parte importante del juego. En cualquier caso, la resolución de puzzles será igual de importante, ya que habrá que escalar verjas sin ser electrocutado, arreglar y activar generadores dañados, y encontrar una camino desde la base de la isla a lo alto de una montaña, donde se encuentra la emisora de radio. La resolución de puzzles se extiende también a cómo combatir a los dinosaurios, ya que serán animales pensantes y no monstruos idiotas, así que es posible ganarles por ingenio en lugar de con plomo. Como alternativa, y puesto que Dreamworks lucha tenazmente por conseguir la simulación ecológica perfecta, se puede uno subir a un árbol y observar cómo trabaja el ecosistema.

# Prey

**3D REALMS ESPERARÁ A LA SEGUNDA GENERACIÓN POST–QUAKE PARA LANZAR ESTE ESPERADO Y REVOLUCIONARIO TÍTULO. ¿NO SE SUPONÍA QUE EN REALIDAD, PREY IBA A SALIR DESPUÉS DE QUAKE HUNDIÉNDOLO PARA SIEMPRE? LA COMPAÑÍA NORTEAMERICANA PREFIERE DEJAR QUE LOS DEMÁS SE PEGUEN POR LA SUPREMACÍA EN LA SEGUNDA GENERACIÓN, Y APARECER ENTONCES PARA RECOGER EL PREMIO GORDO.**





**El aspecto gráfico del juego es impresionante, y podría ser definido como el de un brillante cruce entre el clásico "look" de los juegos 3D con el ambiente surrealista y extraño de los juego estilo Myst.**

Paul Schuytema, diseñador jefe de Prey, explica que aunque el entorno había alcanzado el nivel de Quake a mediados del 96, no era lo que 3D Realms quería, algo más que un clon de Quake. Así que empezaron de nuevo. William Scarsboro, jefe de programación, desarrolló una nueva aproximación al entorno de diseño 3D que Schuytema denomina "Portal Technology", que trata el mundo como una colección de habitaciones en lugar de como un árbol, permitiendo así entornos dinámicos. Por ejemplo, se podrá destrozar un muro y pasar al otro lado.

Algunas de las implicaciones que esto supone resultan intrigantes, y según se ha confirmado, podrían encontrarse portales en cualquier parte del nivel, de forma que una puerta en una determinada habitación, podría conectar con una trampa en el techo de otra, configurando así un mundo retorcido de pesadilla.

Preditor, el editor de Prey, parece fácil de usar. Los niveles de prueba a medio completar, que incorporan efectos de iluminación realistas en 16–bit de color, van muy suaves. Pronto se integrará en Preditor el módulo de entidades, cuyo propósito será la creación de nuevas clases de monstruos y la programación de su inteligencia artificial mediante un sencillo interfaz controlado por el ratón.

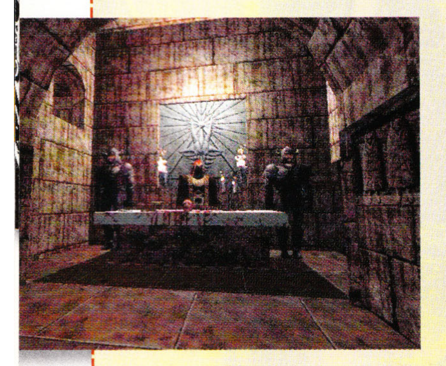
El argumento de Prey también ha sufrido cambios, y aunque siga siendo fundamentalmente un juego violento de terrorífica ciencia ficción, ahora parece girar en torno a un moderno Apache llamado Talon Brave. Armado con su ingenio, fuerza, una actitud poco común, y un mortífero arsenal, se enfrentará a una tríada de especies alienígenas conocidas como Trocara, y a una cuarta especie llamada Keepers. Aunque hubiéramos deseado ver algo más que herramientas de programación y un desarrollo todavía muy preliminar, todo ello infundía bastante confianza en que Prey pertenecerá a la élite de la nueva generación. Será lanzado al mercado –al menos así se anuncia por el momento– a mediados del 98 y exigirá para poder ser jugado una tarjeta 3D y un Pentium 133 MHz como mínimo.



# Blade

**EL JUEGO ESPAÑOL QUE MÁS REPERCUSIÓN HA TENIDO EN EL EXTRANJERO EN LOS ÚLTIMOS TIEMPOS (SIN HABER LLEGADO A EXISTIR MATERIALMENTE MÁS QUE UN PROMETEDOR ENTORNO 3D Y UNOS CUANTOS ESCENARIOS POR LOS QUE PASEAR CONTEMPLANDO ALGUNOS MONSTRUOS Y PERSONAJES), PARECE QUE POR FIN SALDRÁ DE VERDAD ESTE AÑO. AL MENOS, EN REBEL ACT STUDIOS YA SE TIENE CLARO LO QUE SE VA A HACER –YA SE ESTÁ HACIENDO– CON UNO DE LOS ENTORNOS DE PROGRAMACIÓN QUE MÁS EXPECTATIVAS DESPERTÓ EL AÑO PASADO.**

Además de un entorno vivo que combinará interiores y exteriores en un mundo 3D realista y bellamente representado a gran resolución, en Blade el factor argumental tendrá su peso. Cuando el Hombre llega a creerse dios, los dioses envían un terrible dragón para castigarle. Apiadándose de los mortales, apenada por su sufrimiento, la diosa de la Bondad envía una espada mágica a un guerrero llamado Blade, quien se enfrenta al dragón en una encarnizada batalla cuyo resultado es su propia muerte y un obligado letargo para el malherido reptil.



**En Blade habrá también diferentes personajes a elegir, cada uno con sus propias características y habilidades de lucha.**

Saltando a la época en que transcurre el juego, un malvado mago desea encontrar la espada de la diosa para despertar y dominar al dragón, teniendo así en sus manos el instrumento para conquistar el mundo. Los enanos, al tener noticias del despertar de la bestia, deciden hacer algo y encuentran la tumba de Blade, descubriendo que está sellada con cinco cerraduras. Por desgracia, el mago tiene ya una de las llaves.

### La tercera persona

También en Blade habrá diferentes personajes a elegir, cada uno con sus propias características y habilidades de lucha. Son el enano, la amazona, el guerrero y el caballero. Aunque no hay magia, sí existe una progresión y desarrollo del personaje que incorpora el elemento de rol. Los objetivos últimos de Blade serán encontrar las cuatro primeras llaves, matar al mago y recuperar la quinta, y al final, matar al dragón.

Para ello se contará con un arsenal de 30 armas, todas medievales y en su mayoría de combate cuerpo a cuerpo, aunque también habrá arcos o ballestas para ataques a distancia. El entorno de juego será ampliamente interactivo, existiendo la posibilidad, por ejemplo, de coger un cubo y arrojárselo a un enemigo a modo de arma. El combate se podrá librar en primera o tercera persona –al igual que el desarrollo del juego–, y los enemigos no se destruirán de un simple golpe sino que se podrán mutilar, lo que influirá obviamente en su comportamiento. Si bien la lucha será un factor importante, no será ni mucho menos tan compleja ni tendrá tantos movimientos como los títulos que intrínsecamente tratan este tema. La existencia de la opción de juego en tercera persona, quizá sea uno de los elementos que más sitúa a Blade dentro de la generación post–Quake, distinguiéndolo además de los demás títulos de este reportaje.

Visualmente, Blade ofrecerá múltiples resoluciones y soporte de tarjetas 3D, con colores en 16–bit, y sorprendentes efectos que realzarán la sensación de un mundo vivo, como la iluminación dinámica. Esto quedará patente en sorprendentes ejemplos como el fuego, que en lugar de ser una textura 2D pegada sobre un objeto 3D, está creado como un sistema de partículas en movimiento que arroja luz a su alrededor, creando resplandores si se lanza una antorcha por un pasillo.

Puzzles y trampas se mezclarán en los 19 niveles que hay de momento, dividido cada uno de ellos en cinco secciones. Los movimientos que podrá realizar cada uno de los personajes incluyen el nadar, agacharse o correr.

Aunque la fecha no está muy clara, Blade debería salir según lo previsto después del verano.



**Habrá que esperar hasta 1988, pero entonces podremos disfrutar de Turok en nuestro PC.**

# Turok: Dinosaur Hunter

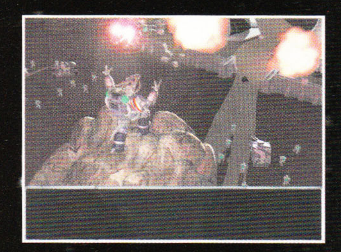
El dinosaurio que Acclaim ha creado como juego de acción en primera persona para la Nintendo 64, pronto se verá en PC. Un guerrero nativo americano atrapado en el pasado, debe emplear armas antiguas y futuristas contra una marea de hambrientos dinosaurios. Muchos de los niveles son exteriores, y hay poco convencionalismo de plataformas en el juego. Ambas cosas sugieren que el jugador habitual de PC podría encontrar algo diferente en este título. A nivel gráfico, Turok ofrece algunas de las animaciones más impresionantes jamás vistas. Es de esperar que el equipo de conversiones de Acclaim aproveche las ventajas de las aceleradoras 3D para este juego, sobre todo si pretenden que tenga igual o mejor aspecto que la versión de consola.

# FALLEN HAVEN






¡Combate estratégigo contra invasores alienígenas!



Dirige a los invasores Taurans o a los defensores humanos en un juego de estrategia épica por la supervivencia.



Desarrolla tecnologías, construye ciudades, planea ataques, crea ejércitos masivos y naves nodriza para aterrizar en territorio enemigo.



Múltiples escenarios con más de 15 territorios a conquistar en cada escenario.

**La invasión del Planeta Haven ha comenzado**
**Fallen Haven. El futuro está en las estrellas.**




www.imagicgames.co.uk




www.friendware-europe.com

Distribuye:
**Friendware**
C/ Rafael Calvo, 18
28010 Madrid
Tel. (91) 308 34 46
Fax (91) 308 52 97



The Future of War

# Dark Reign

## Un gigantesco avance

*Hace poco reflejábamos en estas páginas la grata sorpresa que nos causaron las nuevas producciones de Activision. Una de ellas, Dark Reign, promete batir récords si no de ventas, al menos en cuanto a diseño, posibilidades y oferta al jugador de estrategia en tiempo real. En su desarrollo ha participado nada más y nada menos, que Ron Millar, creador de Warcraft 2.*



En una desconocida región del espacio, una antigua sociedad humana se desmorona presa de la más violenta de las guerras, un conflicto que sacude toda la galaxia y que amenaza con extenderse más allá. El último superviviente de este desdichado planeta cuya población ha perecido por completo en una lucha que no había pedido, tiene la oportunidad de viajar al corazón del Imperio, donde se libra una encarnizada batalla entre los soldados del Imperio y los Soldados de la Libertad.

Ambas facciones pugnan por el control de miles de planetas, un premio nada despreciable. Sin embargo, este superviviente humano tiene la oportunidad de observar la evolución del combate, y estudia atentamente todo movimiento y tecnología. Poco a poco, reuniendo información y algunos recursos, toma una determinación: enfrentarse a ambas facciones y alterar así el destino de toda la galaxia.

Sin demasiados preámbulos, da comienzo un sencillo aprendizaje que llevará al jugador a controlar uno de los juegos de estrategia en tiempo real más sofisticados de cuantos se están preparando en este momento, un título que posiblemente esté disponible en algún momento de este mes de junio si todo va bien. Hay numerosos elementos de juego que distancian este título de las producciones que han pasado por estas páginas en el pasado, y todos ellos configuran una nueva dimensión para este género tan trillado últimamente, dándole un nuevo significado a la experiencia del juego de estrategia en tiempo real.

## La nueva generación de inteligencia

Quizá una de las características más brillantes de Dark Reign sea el sistema de inteligencia artificial, diseñado por Ian Davis, programador de máquinas y robots industriales. Además del comportamiento que un jugador puede esperar de sus unidades en un juego de este tipo, Dark Reign ofrece algo llamado Inteligencia Artificial Personal que permite asignar, en tiempo real, órdenes a una unidad o grupo de unidades.

Evidentemente, la existencia de esta posibilidad no es especialmente novedosa puesto que siempre se han podido dar órdenes a una única unidad o a varias, pero en este caso, las posibilidades abren una nueva puerta al jugador. Existen tres posibilidades: vigilancia –cuyo funcionamiento es obvio–, cazador/asesino –se marca un objetivo enemigo y la unidad propia lo persigue hasta acabar con él o morir en el intento–, y acoso –la unidad o grupo de unidades comenzará a explorar el mapa por su cuenta, y cuando localicen a un enemigo, dispararán unas cuantas veces, se ocultarán, y cuando el enemigo crea que ha pasado el peligro, volverán al ataque–.

Completando esta gama de opciones, hay tres parámetros que determinan el comportamiento de la unidad o unidades: tenacidad, preservación y autonomía. El primero marca lo "pesada" que es la unidad a la hora de cumplir su misión, mientras que el segundo marca una pauta que hará que la unidad vaya a recuperar energía o vida cuando está muy mal, o se preocupe menos por sí misma y se centre más en la misión. El grado de autonomía tiene como función principal quitarle algo de trabajo al jugador a la hora de tomar decisiones menores como responder el fuego enemigo, seguir explorando una zona, o decidir esconderse.

**Dark Reign ofrece algo llamado Inteligencia Artificial Personal que permite asignar, en tiempo real, ordenes a una unidad o grupo de unidades**

## Más que gráficos

Esto nos lleva a otro de los puntos fuertes del juego: el sistema de elevación real y un complejo diseño del terreno en el que cualquier elemento del escenario cobra importancia. Si una unidad pasa por la ladera de una colina o una montaña, y sobre ella hay un enemigo, en la realidad el que está arriba podría ver al de abajo y éste seguramente no vería al de arriba, todo dependiendo siempre del ángulo que tengan uno respecto del otro. Pues bien, en Dark Reign ocurre exactamente eso, con lo que se abre






**Hay más de 30 unidades diferentes, combinándose terrestres, anfibias y aéreas con una absoluta novedad: las subterráneas**







## El editor de misiones

**Son muchos los juegos que han incluido este accesorio, pero por primera vez dentro del género de la estrategia en tiempo real, se ofrecerá la oportunidad de no sólo crear escenarios, sino misiones y campañas con un variado surtido de objetivos. Además de los seis tipos de terreno existentes en el juego, a través de Internet se podrán obtener gráficos y elementos adicionales como nuevas unidades. De fácil manejo y sencillo interfaz, sin duda este programa contribuirá enormemente a una mayor difusión de Dark Reign, alargando su vida de forma considerable.**

directamente la posibilidad de tender emboscadas desde puntos elevados, o situar torres de observación y vigilancia en tan aventajados emplazamientos.

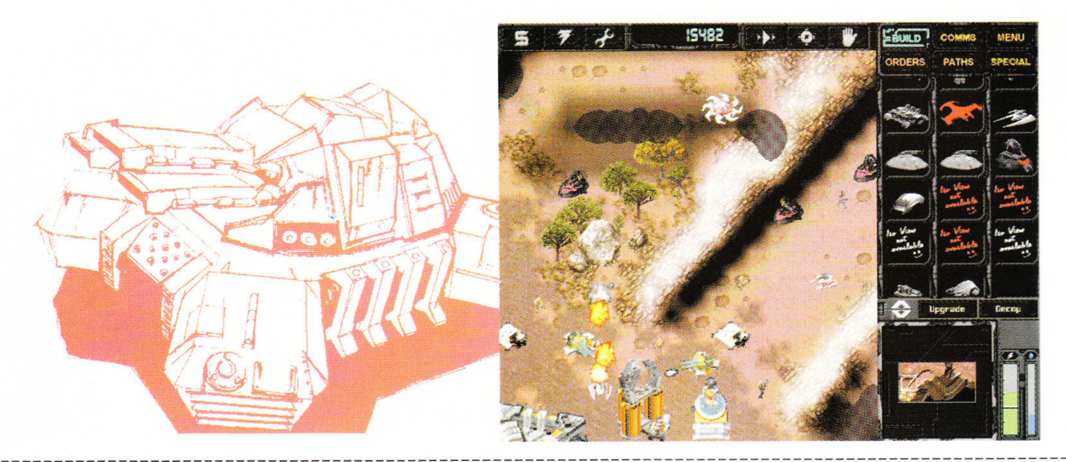
Como se indicaba antes, los elementos del terreno también son importantes. Por ejemplo, es perfectamente factible ocultar una serie de unidades entre los árboles de un pequeño bosquecillo de forma que queden totalmente ocultas a la vista. Así, se amplían las posibilidades de emboscada, ya que el enemigo no se percatará de nuestra presencia hasta que abramos fuego sobre él, pudiendo además coger prisioneros.

## Libertad táctica

En cuanto a las unidades en Dark Reign, hay más de 30 diferentes, combinándose terrestres, anfibias y aéreas con una absoluta novedad: las subterráneas. También hay espías, ingenieros, kamikazes y casi cualquier cosa imaginable, incluyendo algunas con capacidad de morphing (transformación en otra cosa). Se pueden establecer complejas rutas de movimiento para unidades o grupos a base de "waypoints" (puntos de ruta) ilimitados. Si estas rutas se hacen cíclicas, pasan a convertirse en un perímetro de patrulla, lo que permite custodiar determinadas zonas de una forma realmente muy eficaz. Además, esto implica también que se puede llevar a cabo un ataque sobre una base enemiga por diferentes flancos, lo que da definitivamente una nueva visión estratégica y táctica del combate.

Los edificios se pueden montar y desmontar para recuperar recursos, que en Dark Reign son sólo dos: agua y el Elemento 115. Ambos se pueden compartir y robar, algo que añadirá un nuevo factor de disputa y diversión en el modo multijugador. Estructurado por campañas compuestas por misiones, Dark Reign tendrá todas las opciones usuales de juego en red, vía módem, serie e Internet, donde una vez esté el juego en las tiendas, se podrán encontrar nuevos escenarios, misiones y campañas que se obtendrán de forma gratuita.

Todo el entorno gráfico de Dark Reign es en alta resolución, con elementos generados en 3D y una vista de pájaro. El terreno afecta al movimiento, se puede destruir y es útil para ocultarse, algo que viene muy bien en los gigantescos mapas cuyo tamaño excede 256x256 sectores (el máximo hasta ahora había sido Warcraft 2 con 128x128), y cuya forma no ha de ser necesariamente cuadrada.





Aún quedan por supuesto muchos secretos por desvelar acerca de Dark Reign: The Future of War, pero para terminar, basten algunas características adicionales como pueden ser el movimiento en formación de las unidades, la existencia de munición para determinadas unidades, posibilidad de "venderlas", o su actualización a veteranos. También se podrá jugar con cualquiera de los dos bandos en el mismo mapa, y queda por decir que no existe un equilibrio entre ambos bandos, a diferencia de Warcraft 2 o Command & Conquer en todas sus ediciones. Dicho esto, no nos queda otra cosa por añadir excepto que anhelamos con ansia su edición definitiva.

*Todo el entorno gráfico de Dark Reign es en alta resolución, con elementos generados en 3D y una vista de pajaro*



# Entrevista con Ron Millar y Josh Resnick

*"El sistema de IA en Dark Reign es el más sofisticado de cuantos se han creado hasta ahora para un juego de ordenador."*

Tras casi diez meses de desarrollo y pruebas, muy poco tiempo si se tiene en cuenta la calidad de Dark Reign, el juego está casi listo para salir a la venta. Hablamos con Josh Resnick, Director del Proyecto, y Ron Millar, antiguo miembro de Blizzard y autor de Warcraft 2, que ha puesto ahora su talento al servicio de Activision para este juego.

**CGW: ¿Cuándo nació Dark Reign?**

**JR:** Conceptualmente en septiembre de 1996, aunque ya disponíamos de Australis desde principios de agosto. La tecnología que ofrecía esta herramienta era buena, pero el diseño no, así que tuvimos que mejorarlo.

**CGW: ¿Qué sistema de trabajo se siguió para realizar el diseño de Dark Reign? ¿Quizá analizar los productos que había en el mercado para encontrar sus puntos fuertes y débiles?**

**RM:** Sí. En Activision son fans de Command & Conquer y Warcraft II, así que sopesaron sus virtudes y defectos para sacar lo mejor de ellos. También se tomaron elementos de otros juegos, por ejemplo la posibilidad de construir varias unidades al mismo tiempo, como en Krush, Kill 'n' Destroy.

**CGW: ¿Qué papel juegas en el desarrollo de Dark Reign?**

**RM:** Cuando Activision tuvo listo Australis, sabían qué querían hacer, pero no tenían muy claro cómo. El equipo ya había comenzado a trabajar, pero quedaban cabos sueltos. Entonces me llamaron a Blizzard para pedirme ayuda, me enseñaron el proyecto y rápidamente me di cuenta de que estaba ante el mejor juego que se me podía presentar en ese momento. Habiendo diseñado juegos de éxito como Warcraft II, podría trabajar donde quisiera, y si estoy en Activision es porque realmente me impresionó lo que tenían.

**CGW: ¿Qué posibilidades ofrece el sistema de Inteligencia Artificial de Dark Reign? Parece muy avanzado, ¿será posible llegar más lejos?**

**RM:** Ian Davis es el padre de la IA en Dark Reign. Es un sistema complejo, pero está muy bien diseñado. Ian es un experto en IA, programaba máquinas y robots industriales.

**JR:** El sistema de IA en Dark Reign es el más sofisticado de cuantos se han creado hasta ahora para un juego de ordenador. Aprende de cómo juega el humano y se adapta. Si eres agresivo, el ordenador será defensivo y contrarrestará tus acciones.

**CGW: Si es así, puede llegar un momento en que sea imposible ganar al ordenador si éste recuerda las tácticas del jugador en misiones anteriores.**

**JR:** En Dark Reign esto no ocurre porque no recuerda qué ha pasado en la misión anterior, aunque puede hacerlo y posiblemente lo incluyamos en futuros productos.

**CGW: Con tanta autonomía de comportamiento, ¿no se corre el peligro de que el jugador se siente ante la pantalla a mirar cómo combate el ordenador contra sí mismo?**

**RM:** Podría suceder, porque Dark Reign es muy potente y responde activamente a las acciones del jugador, pero cambiando personalidades ofensivas por defensivas y de alguna forma, actitudes ante una determinada situación. Nunca permitiré que el ordenador juegue solo, ya no sería un juego, y mucho menos divertido.

**CGW: ¿Es Internet el sistema de juego del futuro?**

**RM:** Definitivamente sí, porque jugar contra un humano es mucho más divertido que contra el ordenador.

**CGW: ¿Creéis que el auge de los juegos de estrategia, ya sean en tiempo real o basados en turnos, es una moda pasajera?**

**RM:** En absoluto. Al igual que ha ocurrido con el género de las plataformas, la estrategia seguirá estando ahí.

**CGW: ¿Se podrán combinar diferentes sistemas de conexión en red, al igual que en POD?**

**JR:** Sí, se pueden combinar todos los sistemas de conexión para obtener el máximo rendimiento en el modo multijugador.

**CGW: ¿Cuántos jugadores podrán conectarse al tiempo al servidor gratuito de Internet para jugar a Dark Reign?**

**JR:** En principio no existen límites. De todas formas, en un juego determinado sólo puede haber cuatro.

**CGW: Regalando el editor de misiones de Dark Reign con el juego, incluyendo absolutamente todas las opciones, ¿no estáis prescindiendo directamente de sacar discos de expansión con nuevas misiones y campañas?**

**RM:** No. Me gusta pensar que fui yo quien comenzó esta historia de regalar los editores para que la gente se haga sus propios niveles de sus juegos favoritos. Cuando yo jugaba a Doom, quería hacerme mis propios niveles, pero como no daban el editor, no pude, así que en todos los proyectos en los que participo, se incluye el editor. Creo que la mayoría de los jugadores de wargames y juegos de estrategia son diseñadores frustrados, y con un editor les haces felices. En cuanto a si nos impedirá este hecho el sacar alguna expansión que otra, para nada. Podemos crear nuevas unidades y edificios, mejorar alguna cosa... Habrá nuevos tipos de terreno para crear nuevos escenarios... No sé, infinidad de adiciones.

**CGW: Si como parece, Dark Reign sienta un nuevo precedente, ¿no tenéis miedo de que comiencen a clonarlo como con Command & Conquer y Warcraft II, eliminando así la posibilidad de futuras secuelas?**

**JR:** No, de hecho los clones no nos preocupan lo más mínimo por la tecnología que tenemos. Es más, estamos trabajando en Dark Reign 2 y Dark Reign 3. La segunda parte será una transición entre la primera y la tercera con más elementos 3D, para ya en la tercera, lanzar un juego de estrategia en tiempo real totalmente tridimensional. No cometeremos el mismo error que Westwood con Red Alert, donde el avance tecnológico es apenas imperceptible.



*Una grata sorpresa*

# Ark of Time

*Si el año pasado por estas fechas, The Riddle of Master Lu sorprendió por su gran calidad sin ser una de esas producciones anunciadas a bombo y platillo que todo el mundo espera, ahora se repite la misma situación con Ark of Time.*

La nueva aventura gráfica de Interplay tiene exactamente el mismo aire que The Riddle of Master Lu, de la desaparecida Sanctuary Woods. Diferentes escenarios 3D en alta resolución y con una riqueza visual que llama poderosamente la atención, un guión complejo e intrincado que abre sin sutilezas el mundo de la fantasía y la ciencia ficción desde la realidad, transportan al jugador a esa dimensión que rara vez se puede visitar en los últimos tiempos debido a la escasez de producciones con estas características, la dimensión de la aventura gráfica.

Si hacia este hecho se apuntaba el mes pasado desde la página editorial, resulta curioso que se repita la casuística que rodeó la aparición de Master Lu. Ark of Time posee los mejores elementos de las aventuras gráficas con una calidad técnica acorde con el momento en que sale, y siendo uno de los mejores representantes del género en este momento, nadie le ha prestado especial atención ni se ha creado a su alrededor la misma expectación que intencionadamente se genera con otros títulos.

## Un destino de leyenda

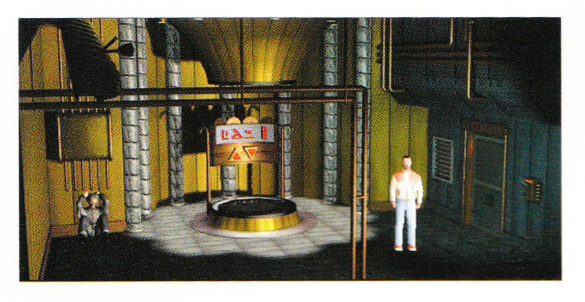
El argumento del juego presenta a un periodista, Richard Kendall, a quien su editor saca de la sección de deportes para ponerle a trabajar en una historia de investigación que se convertirá en el bombazo de finales de siglo. Un conocido profesor que afirmaba haber hecho el descubrimiento arqueológico más importante de la historia de la humanidad, ha desaparecido en algún lugar del Caribe.

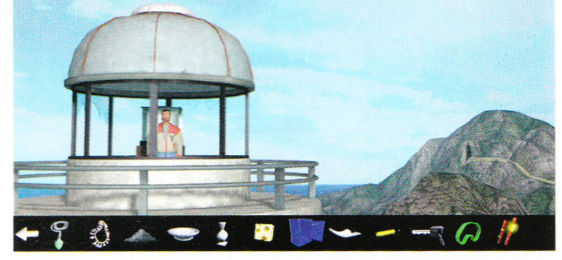
Siguiendo el rastro del profesor, mientras realiza pequeñas tareas para los diversos personajes que va encontrando en su camino, Kendall llegará al corazón de una mítica ciudad con la que han soñado numerosos autores de todas las épocas, un lugar que ha inspirado novelas y películas: Atlantis. Aunque ciertos aspectos del guión recuerdan inevitablemente a uno de los recientes lanzamientos de Discovery Communications en España, Desastre Climático, no por ello resulta Ark of time menos interesante.

## Gráficos de lujo

Mediante un sencillo interfaz de puntos calientes y señalar y pulsar, el jugador explorará los numerosos escenarios del juego interactuando con los más de treinta personajes y resolviendo una buena cantidad de situaciones y puzzles de dificultad variable que en ningún caso llegan a desesperar, manteniendo un adecuado nivel para cualquier tipo de usuario.

Ark of Time no es un juego a pantalla completa, sino más bien en cinemascope, como las películas de hace unas décadas. Esto no resta nada a nivel visual, ya que los gráficos están tan elaborados que no importan las dos franjas negras que limitan la imagen por arriba y por debajo, franjas que además se emplean eficazmente para situar algunos elementos del interfaz como el inventario, de forma que no se superpongan a la zona de juego.

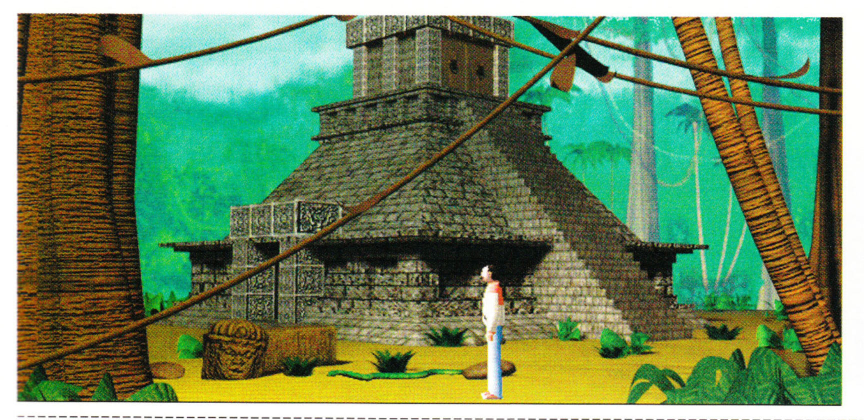




El colorido y los detalles de cada pantalla saturan la vista del jugador, sin dejar lugar a dudas de que se encuentra en un mundo realista y rico, aunque quizá poco vivo debido a la inexistencia de objetos animados que transmitan esa sensación que siempre realza la atmósfera de un juego, ese "feeling" que consigue que sin apartar los ojos de la pantalla, el jugador se olvide de la habitación en que está para sentirse transportado al mundo virtual del juego. De todas formas, el guión es lo suficientemente absorbente como para que el jugador quede irremediablemente atrapado por él.

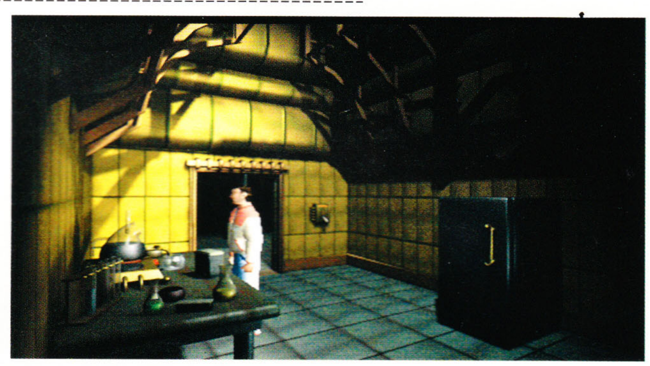
Tanto los escenarios como los personajes, han sido creados en 3D, empleando texturas y todo lujo de técnicas que consiguen un aspecto creíble similar al de Ecstatica, aunque el movimiento y el entorno en Ark of Time sean 2D. La superposición

**Precio:** 6.990
**Requerimientos :** 486/66 MHz, 8 MB de RAM, 51 MB en disco duro, SVGA VESA, MS-DOS 6.0 o superior, compatible Windows 95, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Interplay
**Distribuidor:** Virgin

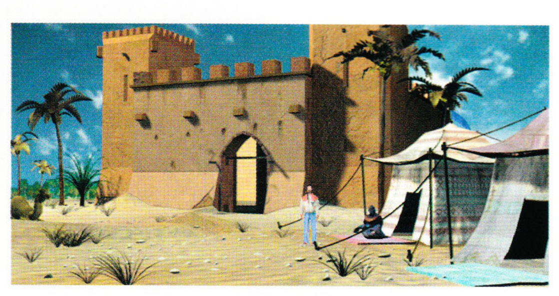


**Ark of Time posee los mejores elementos de las aventuras gráficas combinados con una calidad técnica acorde**



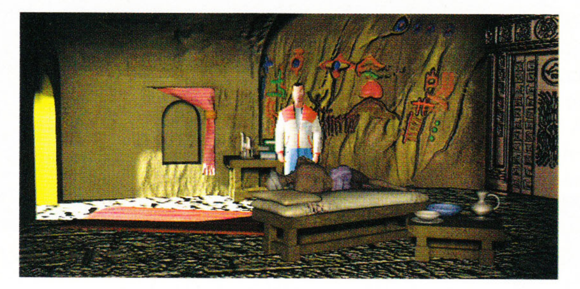



de los personajes 3D sobre las imágenes presenta la mezcla perfecta, de forma que resulta difícil discernir que realmente se está jugando en dos dimensiones.



### La edición en castellano

Sin duda alguna, y como hemos defendido en incontables ocasiones desde estas páginas, uno de los grandes puntos a favor de Ark of Time es que está totalmente en castellano, textos y voces incluidos. Si bien la traducción es bastante correcta, no se puede afirmar lo mismo al cien por cien respecto del doblaje, ya que algunas voces resultan francamente poco convincentes, se comparen o no con las originales. Quizá sea porque se ha tendido a utilizar unos timbres demasiado típicos y poco adecuados para los personajes que representan, y quizá tenga algo que ver también el hecho de que un mismo actor ponga voces a varios personajes sin ocultar el tono característico de su voz. El caso es que no llegan a convencer, pero al fin y al cabo tranbién es justo reconocer que esto es un juego y no una película.



Ark of Time es en definitiva una interesante y atractiva aventura gráfica cuyo guión presenta una historia fantástica y densa al mismo tiempo, una trama que dejará al jugador anonadado debido a su complejidad. El nivel de dificultad permite que cualquier jugador pueda enfrentarse a los retos de la aventura, gracias a un diseño inteligente que sin hacer obvias las cosas, proporciona información suficiente como para obligar a pensar sin llegar a desesperar nunca.

Esta producción de Interplay es realmente toda una grata sorpresa, y llena un pequeño vacío en el ingente mar de títulos editados cada mes, sumando uno más al extenso y últimamente descuidado haber de las aventuras gráficas en su concepción más clásica.

**El truco es...**

**Para poder conseguir el agua que te pide la pintora de Rum Cay Island, debes coger la moneda mejicana que hay bajo la taza en el bungalow del profesor, y utilizarla con el grifo de la fuente que hay junto al coche del bedel del museo. Habla con todos los personajes de la isla cada vez que obtengas un nuevo indicio.**

**Calificación**

**Ark of Time**

**Pros:** Una agradable sorpresa para todos los seguidores del género de aventuras gráficas. Ark of Time lo tiene todo para mantener al jugador muchas horas ante la pantalla, descubriendo una historia interesante y atractiva.

**Contras:** Los cambios de pantalla se hacen un poco tediosos, ya que tardan mucho. Las voces españolas no convencen, y en ocasiones no se corresponden con el físico del personaje que pretenden interpretar.

## Sacando trapos sucios

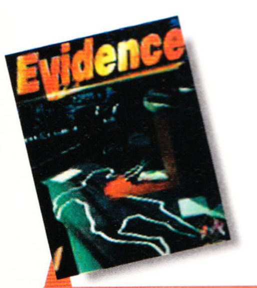
# Evidence

*La productora de este juego, Microïds, bastante desconocida en España debido a sus escasos lanzamientos anuales, saca a relucir los trapos sucios de los tópicos xenófobos entre norteamericanos y franceses.*

Históricamente, americanos y franceses nunca se han llevado bien. Numerosas películas y novelas lo han dejado patente en repetidas ocasiones, e incluso un juego de ordenador, Broken Sword, tenía algo de esto en su argumento, aunque presentado de una forma mucho más sutil que en Evidence.

Esta aventura gráfica que ahora nos ocupa, pretende ser un thriller con un diseño innovador que combina entornos 3D con libertad de movimiento con animaciones y entornos foto-realistas con desplazamientos concatenados por secuencias animadas o sin ellas. Un periodista recibe una llamada de una colega y ex-amante, Sarah Hopkins, y al acudir a una cita con ella descubre que ha sido asesinada. El asunto se complica progresivamente con una conspiración, corrupción política, policial y periodística, intentos de asesinato, y mucha violencia.

Según el concepto de Microïds, en Estados Unidos reina el fascismo policial, se detiene a la gente sin motivo alguno, se propinan palizas por nada, se dispara a la gente por estar donde no debe, y la corrupción alcanza a cualquiera. Evidentemente no deja de ser una obra de ficción en la que cualquier cosa es posible, pero esta visión de la sociedad norteamericana y los hechos que se producen en el juego, resultan un tanto chocantes dado el demostrado antagonismo social y cultural entre norteamericanos y franceses, una realidad recíproca.




**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium, 8 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, Windows 3.x o Windows 95, CD-ROM 2x, ratón tarjeta de sonido,
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Microïds
**Distribuidor:** Erbe

### Un paso en falso y...

Evidence es una aventura con abundantes secuencias de acción en un entorno Doom, algo que suma dificultad a un juego de por sí complejo y difícil de resolver. No son pocas las escenas en las que hay que seguir una secuencia muy concreta de acciones no siempre obvias, y si no se llevan a cabo estos pasos con absoluta precisión, el resultado es –como mínimo– el inmediato fallecimiento a tiros del protagonista del juego.

Tan frustrante diseño deja sólo una alternativa al jugador, y es ponerse delante del juego con una solución en la mano, hecho lamentable. ¿Cómo si no va a imaginar alguien que para entrar en un hospital, hay que esperar unos minutos en la puerta sin hacer nada hasta que aparece una furgoneta en la que se puede colar el protagonista? Aunque situaciones como ésta hagan más vivo y rico el juego, la absoluta carencia de indicios acerca de los recursos con que cuenta el jugador, y un interfaz diseñado con muy mala idea, desembocan inevitablemente una y otra vez en tremendos atascos.



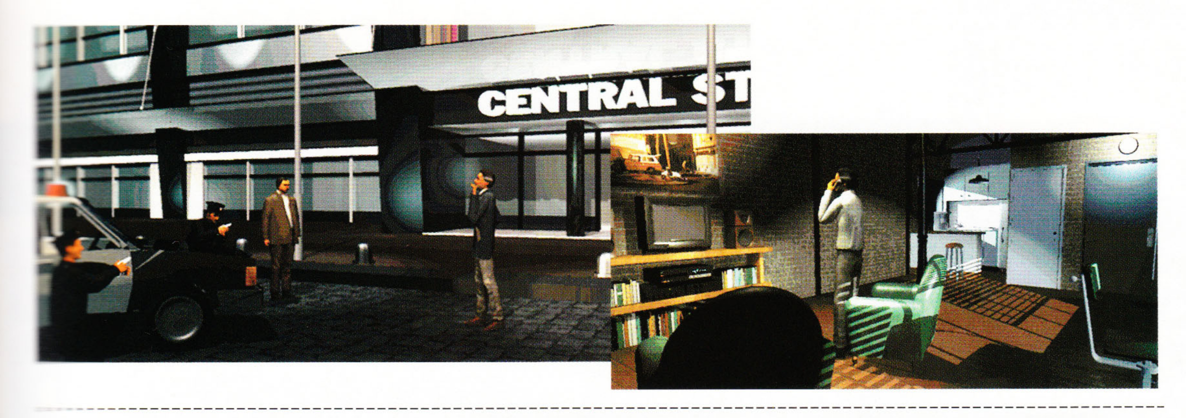





### Un interfaz voluble

El interfaz, basado teóricamente en un sistema de puntos calientes, hace las cosas de forma automática cuando le apetece. Por ejemplo, si se puede examinar, operar o coger un objeto, el cursor debe cambiar para indicar la acción posible, y de hecho lo hace. Sin embargo, en algunos lugares, aquellos en los que el objeto en cuestión está especialmente oculto, es demasiado pequeño, y además está situado en un sitio nada normal, no sólo no cambia el cursor, sino que es el jugador quien debe imaginar que ahí hay un objeto y qué acción podrá realizar para seleccionar el icono apropiado. Buenos ejemplos de ello son el anillo que hay tirado en el suelo en casa de Sarah Hopkins, y el trozo de papel caído bajo la cama del hospital.

Los gráficos foto-realistas en alta resolución y los personajes, todos generados en 3D, muestran una labor artística impecable, un trabajo que dice mucho en favor de la compañía francesa, quien ya demostró en el pasado la calidad de sus artistas con productos como Fort Boyard, basa-

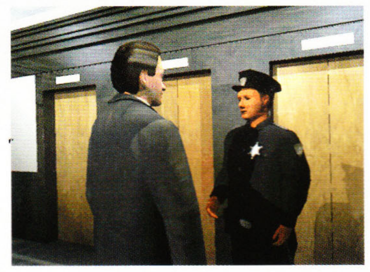



**Los gráficos foto-realistas y los personajes, todos generados en 3D, muestran una labor artística impecable**

do en un concurso de una de las televisiones francesas.

### El error definitivo

Evidence está completamente en castellano, lo que implica manual, textos de pantalla y voces. Los diálogos, que a veces se antojan un tanto absurdos, se repiten más que los programas de televisión, y lo mismo sucede con situaciones como la detención del protagonista, que da lugar a un interrogatorio policial que siempre es igual, con las mismas opciones de diálogo y secuencia de conversación. Pero lo que es peor, es que cada vez que acabas en comisaría, el interrogador asume que es la primera vez que ve al protagonista, con lo que las visitas anteriores parecen no haber tenido nunca lugar.



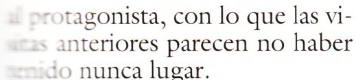


Escenas como la anterior son bastante frecuentes en el juego, dejando así traslucir un pobre "script". Este aspecto de los juegos, sumamente importante en las aventuras gráficas y películas interactivas, es una parte del programa que –como hemos explicado en alguna otra ocasión– se ocupa de unir todos los miembros del juego al mismo cuerpo y orquestarlos para que funcionen adecuadamente. Desde la posible colisión de un personaje con un objeto, a los sucesos que provocan ciertos acontecimientos bloqueando otros, el "script" es el verdadero núcleo o cerebro de un juego. En el caso de Evidence, el script tiene numerosos cabos sueltos que dan lugar a repeticiones carentes de sentido.

La combinación de la aventura gráfica con secuencias de acción en un entorno Doom es buena idea y enriquece el desarrollo del juego, pero además de esto y la gran calidad gráfica de Evidence, el resto del programa no es otra cosa que un colador por el que se escapan todas las buenas cosas que poseen los buenos juegos. Las repeticiones de situaciones y diálogos, el excesivo nivel de dificultad complicado por una rígida linealidad, y en definitiva, un script mal diseñado, hacen que Evidence no sea una de las mejores opciones del momento.

**El truco es...**

**El código del sistema de alarma de casa de Sarah son las cuatro últimas cifras de su número de teléfono, el que está anotado en un papel que encontrarás en el cajón de su mesa (donde están el portátil y el teléfono). Para acceder al panel de la alarma, sube al piso de arriba y examina los libros de la cabecera de la cama, quitando el segundo por la izquierda.**









**Calificación**

**Evidence**



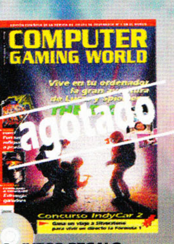
**Pros:** El aspecto visual de Evidence está cuidado como en las mejores producciones del género. El juego está completamente en castellano. La combinación de entornos 3D de libre movimiento con secciones típicas de aventura, es una agradable novedad.

**Contras:** Diálogos y situaciones se repiten hasta la saciedad por culpa de un script que hace agua por todas partes. El nivel de dificultad es excesivo y faltan indicios para resolver las secuencias lineales.

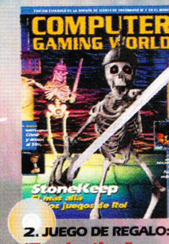



# Solicitud de números atrasados

**Ahora puedes adquirir los números de Computer Gaming World –junto con sus juegos de regalo– que no conseguiste en su momento**



1. JUEGO REGALO: "Simon the sorcerer"



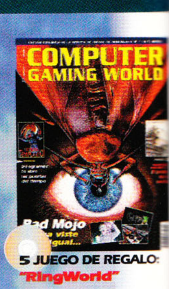
2. JUEGO DE REGALO: "Fascination"



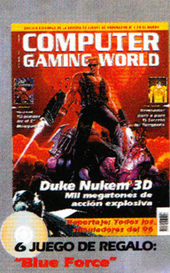
3. JUEGO DE REGALO: "Lost in Time 1y2"



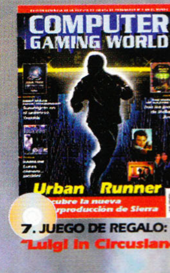
4. JUEGO DE REGALO: "Xenon 2"



5 JUEGO DE REGALO: "RingWorld"



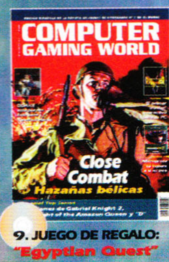
6 JUEGO DE REGALO: "Blue Force"



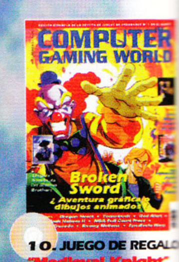
7. JUEGO DE REGALO: "Luigi in Circusland"



8. JUEGO DE REGALO: "Prehistorik Adventure"



9. JUEGO DE REGALO: "Egyptian Quest"



10. JUEGO DE REGALO: "Medieval Knight"



11. JUEGO DE REGALO: "French Revolution"



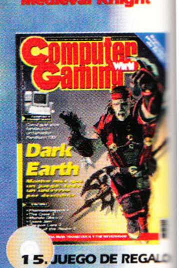
12. JUEGO DE REGALO: "Far West"



13. JUEGO DE REGALO: "Final Duel"



14. JUEGO DE REGALO: "La Luz del Druida"



15. JUEGO DE REGALO: "Arakhas el Oscuro"



16. JUEGO DE REGALO: "TwinFire"



17. JUEGO DE REGALO: "Bricks De Luxe"



18. JUEGO DE REGALO: "Rally Championship"

**La información más seria, veraz y exhaustiva sobre el mundo de los juegos de ordenador**




Rellena este cupón y envíalo por correo a EDITORIAL AMÉRICA IBERICA, S.A.
Apdo. de Correos 1050 FD - 28080 Madrid.
También puedes enviarlo por fax al número (91) 327 24 02.

Deseo que me envíen al precio de 650 ptas./unidad, gastos de envío incluidos, los siguientes números: (indica con una X los números que deseas)

2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Nombre
Edad
Empresa
CIF/DNI
Dirección
Población
Provincia
C.Postal
Telef.
Profesión

FORMA DE PAGO:
- ☐ Cheque bancario a nombre de EDITORIAL AMERICA IBERICA, S.A.
- ☐ Giro Postal nº de fecha
- ☐ Contrareembolso




# 20%

Consigue cada mes, en tu propia casa, la información más completa sobre el mundo de los juegos de ordenador, ahorrándote el **20%** del importe al suscribirte a **COMPUTER GAMING WORLD**

Envíanos este cupón a:

Editorial América Ibérica, S.A. (dpto. de suscripciones)
C/ Miguel Yuste, 26 - 28037 Madrid Fax (91) 327 24 02

## BOLETIN DE SUSCRIPCION

Tienes derecho a acceder a la información que te concierne, recopilada en nuestro fichero de clientes, y cancelarla o rectificarla de ser errónea.

**Sí**, deseo suscribirme a **Computer Gaming World** durante un año (12 números) al precio especial de **6.240** pts. en lugar de 7.800 pts.

1er apellido ______________________________

2º apellido ______________________________

Nombre ______________________________

Domicilio ______________________________

C. Postal __________ Población ______________________________

Provincia ______________________________

Fecha de nacimiento __________ CIF/DNI __________ Telf. __________

Forma de pago:

☐ Giro Postal nº __________ de fecha ______

☐ Contrarreembolso

☐ Tarjeta Visa nº ______ / ______ / ______ / ______

☐ Tarjeta American Express nº ______ / ________ / ______

Fecha de caducidad ____ / ____ / ____

Firma:



Un clásico de tablero, al ordenador

# Third Reich

*Avalon Hill, una de las más prestigiosas firmas en materia de juegos de tablero, editó hace más de una década, uno de los juegos de estrategia más vendidos en todo el mundo. Un juego que se convertiría más tarde en todo un clásico y que ahora nos llega en perfecta conversión a nuestras pantallas.*

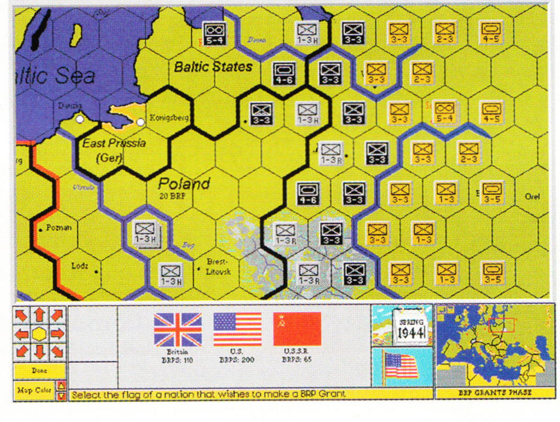
Third Reich es uno de los programas más calcados en su conversión de todos los "wargames" que han pasado ante mis ojos hasta la fecha. No sólo lo digo por el tablero de juego y sus fichas, sino también por seguir paso a paso y línea a línea los procedimientos y la secuencia del juego original para tablero. Todas y cada una de las características de su antecesor han sido cuidadosamente reflejadas en el programa de ordenador. En verdad, este hecho supone más un inconveniente que una ventaja, puesto que no se obtienen las innegables mejoras que en estos casos un ordenador nos puede aportar. El sistema de juego que paso a detallar para los no iniciados en el anterior juego de tablero, consiste en una serie de turnos que a su vez se dividen en fases de juego, en las que nos moveremos, redistribuiremos estratégicamente y combatiremos. Según o no elijamos una serie de opciones de ataque o desgaste, tendremos más o menos acciones y posibilidades de movimiento en cada uno de los diversos frentes.




guerra (1939-1945) y empezaremos directamente con la conquista de Polonia.

Al empezar elegiremos el bando, el escenario y las opciones de juego como la dificultad y las características del tablero, con lo que empezaremos a colocar nuestras fichas sobre el tablero de juego idéntico al original (he comprobado el mío y os aseguro que lo es). A partir de ahí, daremos las órdenes a nuestras unidades y empezaremos a atacar o a defendernos si somos aliados.

Los escenarios cumplen la normativa real del juego. Por ejemplo si no tenemos ninguna unidad sobre los países Bálticos en el segundo turno de juego, Rusia puede declarar la guerra a Alemania, a su vez, el ordenador gestiona el cálculo de los puntos de recurso, que se aumentan o disminuyen según ganemos o perdamos ciertos hexágonos, capitales o países. Con éstos puntos (BRPs) podremos construir unidades de todos los tipos




## Escenarios

Los escenarios cubren una serie de períodos muy específicos de la Segunda Guerra Mundial: la invasión de Polonia, Francia, la ofensiva en el frente ruso y unos cuantos más hasta llegar al plato fuerte: la campaña. Ésta abarca toda la

**El truco es...**

**Hay que ocupar los hexágonos de control, las capitales y los puertos importantes. En el eje, es primordial conquistar los países bajos así como Dinamarca y Noruega. Para los aliados, el dominio de Africa y el "Mare Nostrum" es esencial así como de Malta y Gibraltar.**




**Precio:** 5.850
**Requerimientos:** 486 DX 33MHZ, 8 MB RAM, CD-ROM 2X, 11 MB disco duro, MS DOS 5.0 o Windows 95, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 ó 2 y E-Mail.
**Editor:** Avalon Hill
**Distribuidor:** System 4




y así conseguiremos reponer las unidades perdidas en combate.

## Conclusión

Los gráficos son en alta resolución y es lo más parecido que existe a las fichas y tablero real de juego, los efectos de sonido son muy básicos y podían haber sido mejorados, pero en un juego de tablero y a nivel de estrategia tampoco son realmente primordiales.

En resumen la gran variedad y cantidad de preguntas con que el ordenador atosiga al jugador, llegan a ralentizar el juego. De todas las formas es un programa con un buen nivel de Inteligencia artificial y que me-








rece la pena conseguir un ejemplar para disfrutarlo ocupando un lugar destacado en nuestra estantería. Os lo recomiendo si sois unos rigurosos de la estrategia por las largas horas de diversión que ofrece.



*El Tetris de combate*

# Super Puzzle Fighter 2 Turbo

*El magnífico y tan clonado Tetris, se ve imitado una vez más en este título que Capcom ha creado con gran ingenio para, aprovechando algo muy conocido, presentar un producto divertido e interesante.*

Este juego, al que a partir de ahora denominaremos SPF2T, ofrece una variación de Tetris cuyo objetivo no es en sí conseguir hacer líneas, sino conseguir acumular poderes que desatados en cadena, hagan que el personaje seleccionado le dé una paliza al contrario. Pero empecemos por el principio.

En SPF2T se plantea un combate similar al que juegos como Street Fighter o Mortal Kombat ofrecen, pero en lugar de aprender numerosos movimientos y combinaciones de teclas exasperantes para propinar golpes secretos o formidables ataques controlando a un personaje, estos movimientos vienen dados por el poder acumulado en unas gemas de colores. Estas gemas caen por la parte superior de la pantalla al igual que las piezas de Tetris, aunque se trate en este caso de grupos de dos gemas. Se pueden girar de forma conveniente, mover a derecha o izquierda, y precipitar hacia abajo. Un indicador en el centro de la pantalla, muestra la siguiente pieza que va a caer.

Acumulando varias gemas del mismo color, formando cuadrados o rectángulos, se obtiene un determinado nivel de poder en función del tamaño del polígono. Al detonar ese poder, el contrario sufre las consecuencias de dos formas simultáneas: una, recibe un golpe; y dos, sobre su mitad de la pantalla caerán una serie de gemas de relojería (aunque se ve el color, llevan un reloj con cuenta atrás que impide hacer nada con ellas hasta que el cronómetro llega a cero) que dificultarán su labor de contraataque.

Para detonar las gemas, existen dos piezas especiales: el diamante, que hace explotar todas las gemas del mismo color que aquella sobre la que caiga, y la esfera, que hace explotar todas las gemas del mismo color que ella y que además estén conectadas entre sí horizontal o verticalmente. Cuando las gemas explotan, si han quedado huecos, todo el conjunto se precipita hacia abajo creando una nueva disposición de piezas. Si al crearse la nueva estructura, un detonador queda junto a una o varias gemas de su mismo color, provocará una nueva explosión, y así sucesivamente. Esta reacción en cadena aumenta el nivel de poder del golpe propinado al contrario, por lo que cuantas más reacciones en cadena se puedan conseguir, más posibilidades hay de ganar.

## Jugabilidad sin tecnología

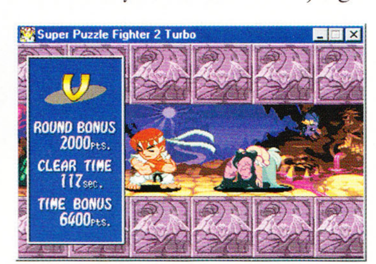
SPF2T cuenta con tres niveles de dificultad y tres modos de juego diferentes, lo que ofrece una gran variedad que permite en un primer estadio conocer cómo funciona el juego y hacerse con él, y afrontar más tarde retos superiores y más complejos cuya dificultad radica normalmente en un incremento paulatino de la velocidad a que caen las piezas hasta llegar a un ritmo imposible de seguir.

Aunque los gráficos de SPF2T no son especialmente espectaculares, cosa que no importó en Tetris ni importa en este caso, los personajes resultan bastante cómicos y curiosos. Todos ellos son parodias japonesas de conocidos personajes como Sailor Moon, Felicia de Spiderman, o el Ken de Barbie. Ridiculizando de forma extrema a todos ellos, SPF2T pone una nota cómica a un juego que por otra parte, resulta enormemente adictivo y entretenido, siendo de esos que te tienen sentado ante el ordenador horas y horas sin notar el paso del tiempo.

## Una demostración de ingenio

El hecho de que juegos como éste existan, significa que siguiendo la línea marcada por un éxito de ventas se pueden hacer juegos que de forma inteligente atrapen al jugador en sus redes, sin necesidad de limitarse a copiar descaradamente las pautas del original sin aportar nada nuevo, o lo que es peor, aportando elementos negativos que en definitiva destrozan el encanto del diseño que se trata de clonar.

**Precio:** 3.990
**Requerimientos:** Pentium 75, 16 Mb de RAM, 1 Mb de disco duro libre, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 ó 2
**Editor:** Capcom
**Distribuidor:** Virgin









Capcom ha aprovechado dos de las ideas más comerciales de la historia de los juegos de ordenador y consola,




el Tetris y los juegos de lucha, para crear con ellas una perfecta simbiosis que aunque dista mucho del juego de combate convencional y está más cerca del de puzzles, da un nuevo significado a ambos conceptos al mismo tiempo que desarrolla uno nuevo.

Como ha quedado patente en párrafos anteriores, SPF2T es una auténtica joya que al igual que Tetris, merece estar en todas las "juegotecas" del país. Para los jugadores que se hagan expertos en él, se reservan unas cuantas sorpresas en formato gráfico a las que se podrá acceder ganando determinados niveles. Atractivo y adictivo, SPF2T conseguirá convertirse en un nuevo vicio, demostrando así que la calidad y jugabilidad de un producto no residen en unos fastuosos gráficos 3D, ni en una banda sonora compuesta por Enio Morricone, ni tampoco en la licencia de un popular personaje de ficción o juego de tablero. En un momento en que se avecina una auténtica escalada de juegos de estrategia en tiempo real, licencias de Star Trek y Star Wars, y muchos otros títulos que abundarán en temas de sobra conocidos y casi desgastados, SPF2T es toda una bocanada de aire fresco.

**SPF2T cuenta con tres niveles de dificultad y tres modos de juego diferentes, lo que ofrece una gran variedad**

**El truco es...**

**Intenta en la medida de lo posible no eliminar gemas poco a poco. Ten paciencia y espera a provocar grandes reacciones en cadena que aniquilen a tu oponente de un solo golpe.**







**Calificación**

**Super Puzzle Fighter 2 Turbo**

**Pros:** SPF2T es toda una demostración de que tomando dos ideas ya utilizadas, y sin una tecnología visual espectacular, se puede hacer un gran juego de los que se hacen imprescindibles para cualquier jugador que se precie.
**Contras:** Cuesta algo de trabajo asimilar el concepto de reacciones en cadena y diseñar una estrategia de juego que permita provocarlas antes de que el contrario lo haga. Al principio, se producen más por casualidad que por causalidad.

## Dinosaurios artilleros

# Puzzle Bobble

*Es imparable. La conversión sistemática de juegos procedentes de las recreativas no tiene fin, y en muchos casos, el avance tecnológico no tiene nada que ver con ello, tal y como demuestra este título.*

Algunas conversiones de recreativas podrían estar justificadas en cierta forma por el avance tecnológico, ya que si el PC era antes incapaz de reproducir la velocidad y los gráficos de los sistemas de 32 y 64 bit de las salas arcade, ahora es perfectamente factible gracias a los Pentium, las tarjetas 3D y los procesadores MMX. Sin embargo, títulos como el que nos ocupa han estado ahí durante mucho tiempo, y si el momento de la conversión es éste, posiblemente se deba a un único motivo: la facilidad de conversión de la recreativa al modo nativo de Windows 95, algo que compañías como Sega llevan haciendo ya un tiempo.

Puzzle Bobble es una variación sobre Tetris retomando los populares personajes del conocido Bubble Bobble, unos simpáticos dinosaurios que disparaban burbujas para atrapar a sus enemigos a lo largo de 100 niveles. Ahora, ambos se unen de nuevo para operar un cañón de burbujas que les ayudará a evitar que el mundo se les caiga encima.

### Dinámica de juego

Al comienzo de cada partida, ya sea para uno o dos jugadores, una disposición de burbujas de diferentes colores y contenidos aparecerá en la parte superior de cada pantalla. El cañón está cargado con una burbuja y se puede ver la siguiente. Sólo hay que apuntar, teniendo en cuenta que las burbujas rebotan en las paredes, y disparar sin olvidar que en el momento en que dos burbujas se toquen, quedarán pegadas. Para reventar las burbujas, es necesario que al menos tres de ellas de igual color y contenido estén en contacto. Si de las burbujas que se revientan, cuelgan otras que no están en contacto con ninguna más, éstas también caerán por su propio peso.

Por supuesto, también hay burbujas especiales sacadas expresamente de Bubble Bobble, como las burbujas rayo, las de agua o las bombas. Aunque siempre aparecen como parte de la disposición inicial de la pantalla, suponen una gran ayuda para el jugador si se aprovechan adecuadamente.

Para realizar los disparos hay un tiempo determinado, y si se consume el cañón se disparará solo. Pasado otro cierto tiempo, todas las burbujas comenzarán a vibrar y el techo bajará un nivel, apareciendo además algunas burbujas más, produciendo de esta manera un acercamiento de la disposición de burbujas a la posición del cañón. Sobre éste hay un línea que marca un límite impenetrable. Si una burbuja cruza este límite, el jugador habrá perdido la partida.

### Mejor dos que uno

En el modo de un jugador, con tres niveles de dificultad, el objetivo es pasar un nivel tras otro para acumular el máximo número de puntos posible, con posibilidad de continuar la partida gracias a varias vidas o créditos. A medida que avanzan los niveles, la disposición de burbujas puede ser más o menos compleja, pero no se detecta un incremento apreciable de velocidad salvo el propio del nivel de dificultad elegido.

Si son dos jugadores los que compiten en el mismo ordenador –también es posible hacerlo en red–, entonces se trata de una carrera para fastidiar al otro con el objetivo de ser el primero en ganar tres partidas. Cada vez que uno de los jugadores revienta una cierta cantidad de burbu-










**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 60Mhz, Windows 95, 8 MB de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 ó 2
**Editor:** GTI
**Distribuidor:** New Software Center

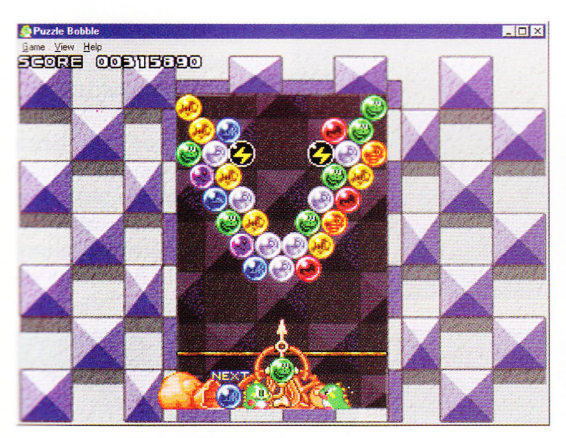


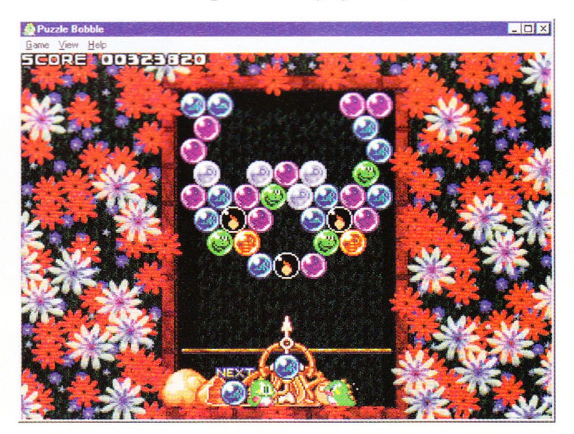

**Puzzle Bobble es una variación sobre Tetris retomando los personajes del conocido Bubble Bobble**

jas, otras tantas aparecen en la media pantalla del contrario, dificultando así su disposición actual.

Hay que hacer por tanto una distinción entre ambos modos, y comparativamente, es más divertido el de dos jugadores que el de uno, aunque también es cierto que es algo más escaso por durar tan sólo unos minutos. Existe una tercera modalidad, también para un jugador, denominada "challenge", donde el objetivo es el mismo pero en la que cada cierto tiempo aparece una nueva hilera de burbujas en la parte superior de la pantalla, haciendo muy difícil el poder eliminarlas todas.

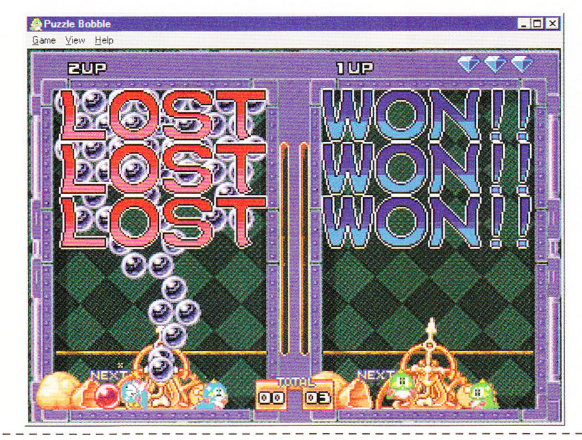



## El truco es...

**Intenta siempre que puedas eliminar las burbujas de las que penden otras, ya que acabarás en mucho menos tiempo que tratando de reventar las piezas una a una. Emplea el tiempo necesario en dominar los rebotes en las paredes, ya que son muy útiles en niveles avanzados.**




**Calificación**

**Puzzle Bobble**

**Pros:** La conversión de la recreativa es totalmente fiel, y el producto ofrece una buena cantidad de horas de entretenimiento tonto como sucedió en tiempos con Tetris.

**Contras:** El modo para un jugador es algo monótono, y después de 50 niveles se quitan las ganas de seguir. Los fondos, cambiantes cada cierto número de niveles, son poco variados.

Desenfunda tu 45

# Outlaws

*El mes pasado te presentamos el guión y algunas líneas generales de la nueva producción de LucasArts. Ahora te explicamos con detalle todas y cada una de sus virtudes, y también por supuesto, sus defectos.*

Ambientado en una atmósfera del más puro "spaghetti western", Outlaws presenta un drama familiar que desemboca en una venganza terrible que provoca cientos de muertos. James Anderson, un antiguo representante de la ley destituido de su cargo por un oscuro suceso que tuvo como resultado la muerte de varios criminales aún sin juzgar, vive en una apartada granja con su mujer, Ana, y su hija Sarah.

Mientras sus pacíficas vidas siguen avanzando inexorables en el tiempo, un malvado que responde al nombre de Bob Graham ha decidido comprar todas las tierras del condado para crear una ciudad propia en la que él será el máximo representante de la autoridad, pretendiendo convertirla así en el centro urbano más próspero del estado. Como su ambición no tiene límites, y hay algunos propietarios que no quieren vender, Graham envía a sus matones para persuadir a la gente de que venda sus tierras.

Cuando un buen día James Anderson se dirige al pueblo para hacer unas compras, los sicarios de Graham aparecen en su granja y asesinan cruelmente a Ana, secuestrando al mismo tiempo a la pobre Sarah. A su regreso con las compras, Anderson descubre su hogar arrasado por las llamas, y entre los escombros, el cuerpo agonizante de su esposa. Ana muere en sus brazos, y en ese preciso instante, los ojos de Anderson sólo ven una cosa: el reguero de cadáveres que pavimentará el camino hacia su hija.

### Sólo en Outlaws

Con tan prometedor punto de partida, Outlaws lanza al jugador en un entorno 3D tipo Doom con gráficos en una resolución media –bonitos de lejos, pixelados de cerca–, en el que se disfruta de la habitual libertad de movimiento de estos títulos. Al igual que en tantos otros juegos, existe la posibilidad de llevar varias armas, algunos objetos básicos como llaves o lámparas, y una opción de mapa sobreimpreso en la pantalla.

Sin embargo, son algunos detalles del juego, la existencia de una historia reflejada en animaciones, sus modos de juego tanto en solitario como en multijugador, y el diseño de los niveles, lo que hacen de Outlaws un título único donde los haya, a pesar de que en el fondo no deje de ser un juego de acción como muchos que han pasado por estas páginas.

A la hora de utilizar las armas, es necesario recargar la munición tal y como sucedería en la vida real, lo que supone perder un tiempo precioso. Esto implica necesariamente el adoptar estrategias de ocultación tras cualquier elemento que haya a mano, así como la necesidad de administrar bien los disparos en zonas densamente pobladas por enemigos.



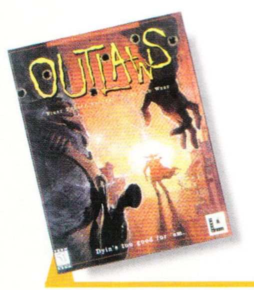
### Los forajidos

También los enemigos poseen ciertas características y variedad que los distinguen de sus homónimos en otros juegos, como por ejemplo las arañas, asquerosas tarántulas que corretean por los suelos y que son imposibles de matar con la misma vista seleccionada que para enemigos humanos. Éstos también tienen sus peculiaridades, de entre las que destaca un parco sistema de inteligencia artificial que en ocasiones resulta brillantes y en otras bastante tonto. Si un pistolero se encuentra detrás de la ba-









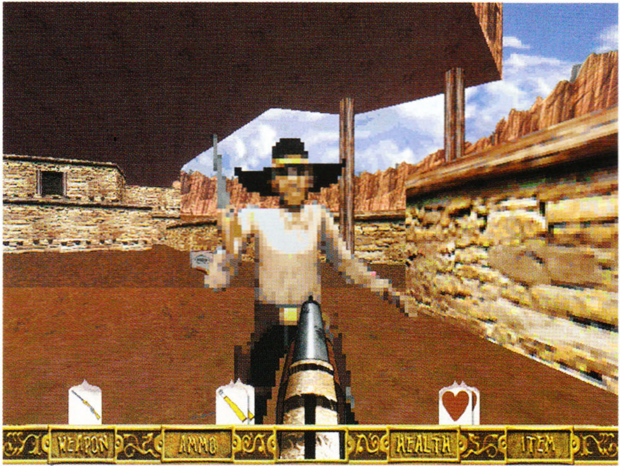

**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 60 MHz, 16 MB de RAM, Windows 95, SVGA, Disco Duro, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, ratón
**Nº de jugadores:** 1-8
**Editor:** LucasArts
**Distribuidor:** Erbe



**Como su ambición no tiene límites, Graham envía a sus matones para persuadir a la gente de que venda sus tierras**

rra de un bar y puede alcanzar a Anderson desde allí, disparará ocultándose alternativamente detrás de la barra. Por contra, si Anderson se encuentra detrás de un forajido y hay un segundo más allá, el último no vacilará en matar a su compañero pensando que es Anderson y darse media vuelta después durante unos segundos, como si pensara que su misión ya está cumplida. Cuando se da cuenta del error, ya suele ser demasiado tarde para él.

Las animaciones, único aspecto visual en alta resolución, ilustran la historia de forma coherente, correcta y progresiva. Poseen un estilo de dibujo muy moderno y alargado, inspirado en la serie de dibujos animados Aeon
















Flux, de la MTV, y en otras muchas fuentes que han dado en papel cientos de páginas impresas con un toque muy personal. Al final de cada nivel, estas secuencias no interactivas narran las últimas consecuencias de los últimos actos de Anderson y su plan para la fase siguiente.

### Lo mejor de los mejores

Sin duda es el diseño de los niveles lo más sorprendente de Outlaws, ya que existe una perfecta simbiosis entre Duke Nukem 3D y Tomb Raider, tomando lo mejor de ambos éxitos comerciales y trasladándolo al juego gracias al engine de Dark Forces con algunas mejoras. Al margen de las entradas y salidas en edificios con varios pisos, también hay zonas subacuáticas, inmensos exteriores con multitud de plataformas, oscuros subterráneos llenos de trampas, un tren en marcha, una mina, y numerosos secretos que descubrir.

A pesar de que en Outlaws la perspectiva sea subjetiva –en tercera persona–, esto no ha impedido a

**La familia Anderson**

**Ana, Sarah y James Anderson, víctimas y protagonistas de esta historia. Cuando Ana muere a manos de los forajidos de Graham y Sarah es secuestrada, el antiguo marshal se ve obligado a desempolvar las armas por primera vez en mucho tiempo para recuperar lo que queda de su familia.**



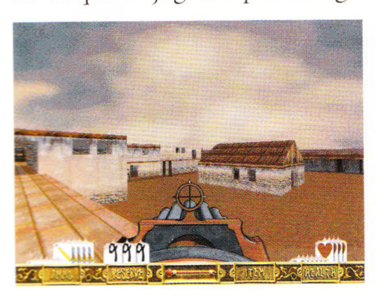
**La banda sonora original, creada expresamente para el juego, es de lo más adecuada**

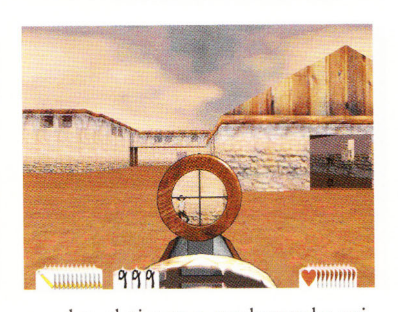
**Los malos**

**Bob Graham, el codicioso y ambicioso forajido, junto a sus lugartenientes (Big Mary y Dr. Death) y a sus ocho sicarios, a quienes habrá que eliminar antes de llegar a la secuencia final del enfrentamiento con Graham. Los dibujos demuestran el particular estilo visual del juego, difícil de calificar pero muy familiar.**

sus diseñadores incluir zonas en las que hay que saltar de una roca a otra, "nadar" bajo el agua, o andar agachándose para entrar en los sitios más inverosímiles. A medida que progresa el juego, el diseño de cada uno de los nueve niveles se va haciendo más complejo, y normalmente suele llegar un punto en el que el jugador piensa algo parecido a esto: "¿quién habrá sido el degenerado que ha diseñado esto?". Es muy fácil dar muchas vueltas sin encontrar salida, perderse detalles en una primera apreciación que dan lugar a que se pasen por alto algunas zonas, o quedarse atascado en un nivel sin saber muy bien qué hacer.







Teniendo en cuenta esta dificultad, a alguna mente iluminada de LucasArts se le ocurrió incluir una opción para jugar siendo invulnerable a todo excepto a la dinamita, lo cual permite poder perder el tiempo explorando minuciosamente cada rincón en el momento de descubrirlo, sin tener necesidad de volver más tarde a revisarlo. Aunque habrá quien piense que esto es un error, unos intentos malogrados para acabar varios niveles seguidos convencerán rápidamente a los detractores de este tipo de opciones en los juegos largos.

Y es que en Outlaws la dificultad no reside sólo en la posibilidad de morir, sino también en encontrar todos los elementos necesarios para superar el nivel y descubrir cómo salir de él, y en varios puzzles diseminados por diversas zonas del juego que romperán la cabeza de más de uno al intentar resolverlos.

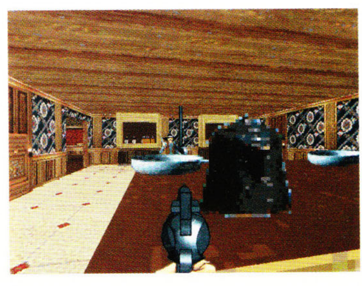


**El truco es...**

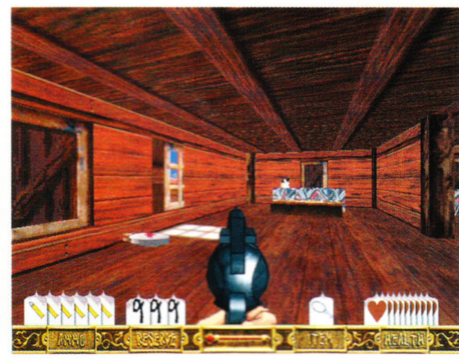
**Como Outlaws ya incluye en el menú de opciones la posibilidad de ser invulnerable, le ponemos la guinda al pastel con este código que te permitirá disponer de todas las armas con el máximo de munición para cada una. En cualquier pantalla de juego (no en los menús), teclea OLPOSTAL.**

### Juego versátil

A pesar de que el juego se puede completar perfectamente sin necesidad de seguir la historia, Erbe ha tenido el buen detalle de traducirlo y doblarlo al castellano, cosa poco común en estos juegos de acción que no suelen tener demasiado texto en pantalla. La banda sonora original, una composición expresamente creada para el juego, es de lo más ade-





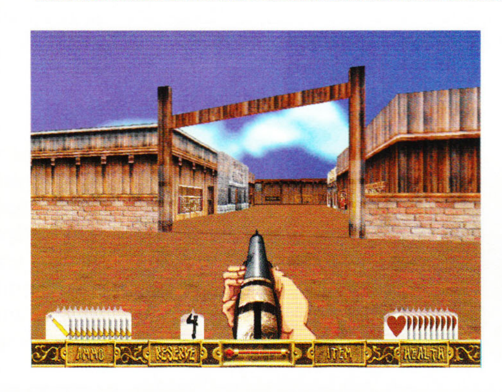




cuada, dejando claro en todo momento que se trata de un juego del oeste y no de otra cosa.

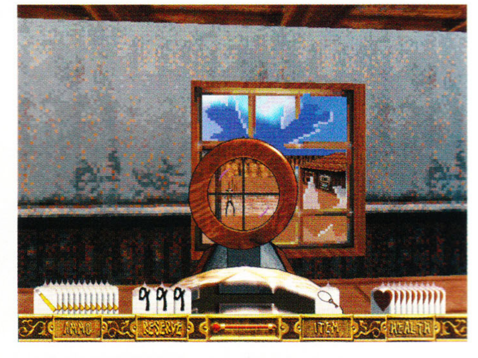
En cuanto a los modos de juego, son muchos e incluso hay algunos innovadores, tanto en multijugador como en solitario. Recreando famosas escenas ligeramente alteradas, de filmes de la saga Indiana Jones y otras películas, Outlaws rinde homenaje a estos personajes con unos niveles especiales que ofrecen objetivos parciales y un modo de entrenamiento, sin final ni motivo alguno aparte del de jugar un rato o coger algo de práctica de tiro. Los objetivos parciales consisten en la captura de cinco forajidos y su posterior encarcelamiento, lo que se irá traduciendo en puntos que permitirán que el personaje alcance rangos cada vez mayores dentro de la "policía" de la época (ayudante –deputy–, comisario –sheriff–, y jefe –marshal–).

La opción multijugador ofrece variadas posibilidades que incluyen partidas por equipos (captura la bandera), juego en equipo, y mata al tonto con la gallina, una curiosa y divertida modalidad en la que se ha de buscar una gallina suelta, dispararle para cogerla, y esconderse para que el resto de jugadores no maten a tu personaje.

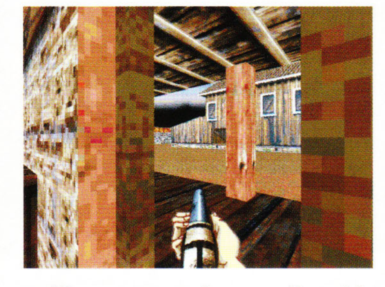
Outlaws es una variación de... sí, Doom, con numerosas aportaciones al género que lo convierten en un paso más desde el punto de vista de diseño y concepción de juego. Sin embargo, los cuidados gráficos que de lejos parecen preciosos, pierden mucho en los primeros planos con píxeles tan gordos como una lenteja. La existencia de puzzles, animaciones que hilan una historia, niveles sumamente complejos, plataformas y múltiples secretos de difícil acceso, hacen que este juego resulte muy atractivo para jugarlo en solitario, a diferencia de títulos como Quake concebidos casi exclusivamente para multijugador.

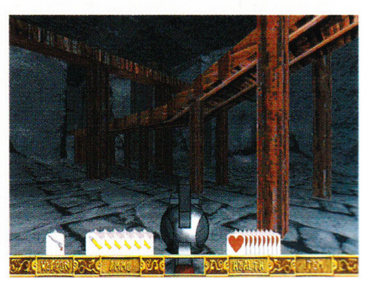



**A medida que progresa el juego, el diseño de cada uno de los nueve niveles se va haciendo más complejo**









**Calificación**

**Outlaws**

**Pros:** Es la primera vez en mucho tiempo que un juego, Outlaws, aporta algo nuevo, bueno y diferente al género tipo Doom. La historia, sin dejar de ser bastante estereotípica, es sin duda uno de sus puntos fuertes.

**Contras:** Los gráficos podrían haber sido en alta resolución, sobre todo en un momento en que parece que tecnológicamente, es muy fácil hacerlo. La inteligencia artificial de los enemigos cojea en algunos aspectos.

¡El día del bestia!

# Guts´n´Garters

*Es lo más parecido a un torbellino de bárbara destrucción que nunca he tenido la oportunidad de experimentar. Encarna la materialización de un reino de réprobos en donde el poder destructivo de sus argumentos estalla en una avalancha de furia sin control.*

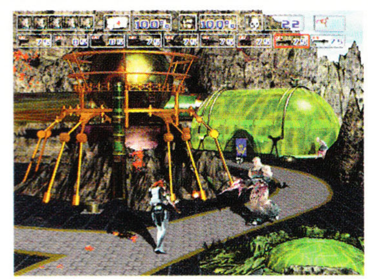
En este sorprendente título se nos presenta una nueva concepción de los juegos bélicos. Lo primero que llama la atención al comenzar a jugar es sin duda alguna la impresionante calidad gráfica, propia de las mejores aventuras gráficas y no muy común en los juegos de acción. Si bien es cierto que tendrás que realizar determinadas misiones a lo largo de cada nivel para poder pasar al siguiente, eso no quiere decir que se incluyan elementos propios de las aventuras gráficas, ya que evidentemente el primer contenido del juego es matar a todo bicho viviente que habite la isla de Ferros, –en donde un gobernante déspota, que es una mini reencarnación de Napoleón Bonaparte, está llevando a cabo experimentos genéticos–, o que simplemente se interponga entre ti y la resolución de los distintos retos propuestos para cada misión.

### Interfaces

El juego se maneja prácticamente con el ratón solo. Un punto de mira aparece en la pantalla y podrás moverlo a través de toda ella, intentando disparar a los enemigos que se pongan a tiro –en el más puro estilo Crusader–, aunque con una perspectiva diferente de la cual hablaré más tarde. En cuanto a tus armas, el alcance no es ilimitado, así que si disparas a alguien que se encuentra demasiado lejos, no le causarás ningún daño. El juego incorpora también un dispositivo de consulta semejante a un pequeño ordenador en el que puedes mirar el plano del lugar por donde te estás moviendo, la cantidad de armas que te quedan o los objetivos incorporados a la misión.

Los avances y retrocesos de tu personaje tanto a lo largo y ancho de la pantalla, como en su profundidad, se realizan de la manera más sencilla imaginable, moviendo tan sólo el punto de mira con el ratón y pulsando con el botón derecho del mismo. En ese momento, si es que intentas llegar al fondo de un decorado, la figura del protagonista comienza a empequeñecerse hasta que llega a un punto en donde aparecerán unas flechas de dirección, si es que puede moverse desde aquel lugar hacia otros emplazamientos más profundos o que se hallen situados a derecha o izquierda del protagonista. En lo que a las armas se refiere, tendrás casi todas las teclas de función como nexo para acceder a granadas, minas, lanza llamas, armas experimentales y un largo etcétera.





### Las imágenes

Aunque la publicidad del juego tiene a bien subrayar el uso de la tecnología "terranimation", que ha sido usada para dar cuerpo a los distintos entornos –con tal libertad que incluso el protagonista puede rodear elementos del decorado o interactuar con ellos, como por ejemplo subirse a una caja que se interpone en su camino para bajar y seguir andando–, también se ha hecho hincapié en la perfección de sus gráficos. Todo eso es cierto, pero no estoy de acuerdo con la idea de que la acción se desarrolla en un entorno "tan" 3D como quieren hacernos creer. Es muy grande la capacidad que el juego despliega para transmitir las sensaciones de volumen y solidez, y si comparamos la sensación de asentamiento de los gráficos con la de las imágenes reales tridimen-

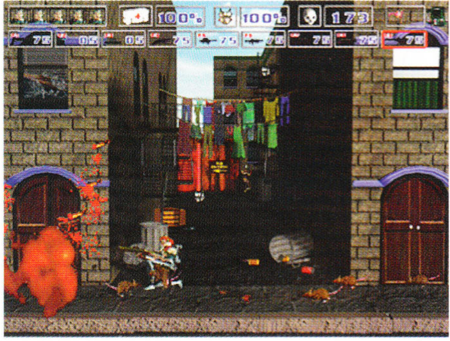



**Precio:** sin determinar
**Requerimientos:** Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 25 Mb de Disco Duro, Windows '95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Ocean
**Distribuidor:** Arcadia



**Lo primero que llama la atención al comenzar a jugar es sin duda alguna la impresionante calidad gráfica**



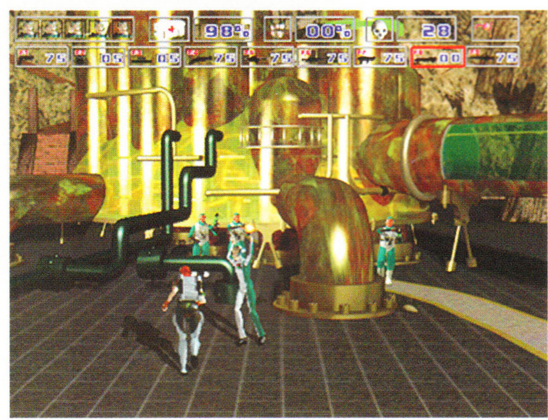


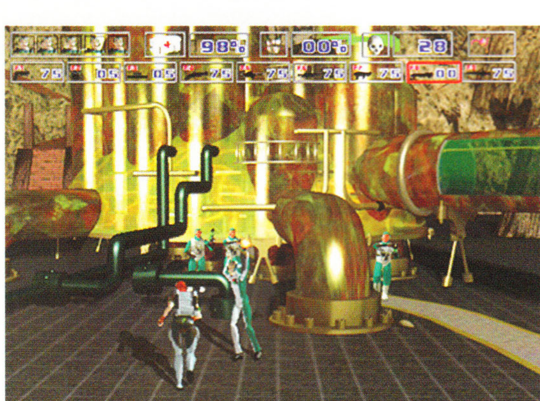
sionales, el efecto es realmente sorprendente, pero el protagonista no puede moverse a través de los elementos del escenario con total libertad, ya que existen áreas inaccesibles como pueden ser, por ejemplo, las vistas superiores de la acción o el acercamiento de los fondos al tiempo que intentamos internarnos en ellos.

**El truco es...**

**Cuando te dediques sólo a explorar, no se te ocurra disparar aunque recibas alguna que otra bala perdida, porque si lo haces te acribillarán. Cerca de los depósitos de combustible en el primer nivel, junto a las bocas de las tuberías hay una mancha azul. Es un ser extraño que te dará una potente arma si lo volatilizas con granadas tras matar a todos los enemigos de esa pantalla.**

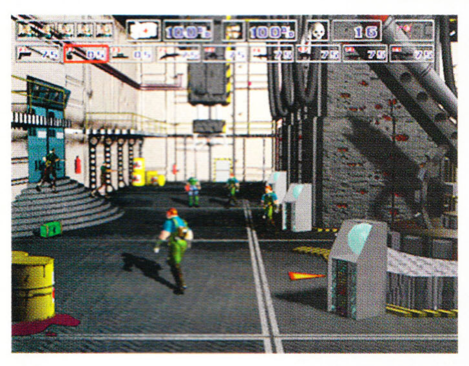
Los movimientos de los personajes con apariencia humana que aparecen en el juego han sido creados mediante la técnica "motion capture" realizada con movimientos humanos reales, y han sido desarrollados para que puedan desplazarse a través de más de un centenar de escenarios renderizados, en donde la interactividad con los elementos de juego esenciales se realiza bajo un entorno de alta resolución. El nivel de detalle es tan sumamente grande que podrás observar incluso cómo





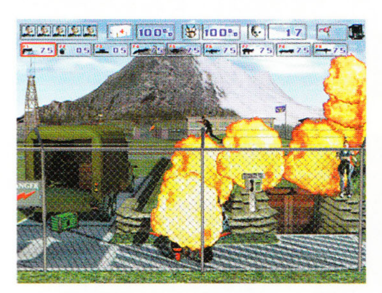


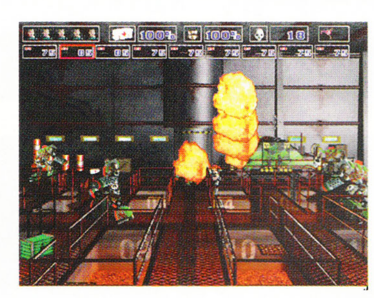
go adictivo, sin lugar a dudas, y el escaparate de un gran despliegue de medios tanto visuales como de producción que no podían haber llegado a mejor estadio que

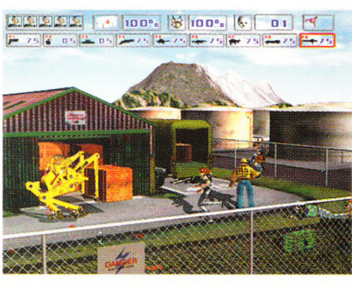










**Calificación**

**Guts´n´ Garters**

**Pros:** Sobre todo la calidad gráfica del diseño de sus pantallas. Además, la acción es trepidante en cada nivel, incorporando elementos ajenos a las escenas que tienen lugar alrededor del protagonista, como pueden ser los ataques de helicópteros o el lanzamiento de ayuda por parte de aviones aliados. El sencillo interfaz hace de él un juego fácil de manejar. El nivel de detalle es sencillamente impresionante.

**Contras:** Cuando la acción corre tan rápida, el hecho de pasar de una pantalla a otra supone unos segundos que crean un paréntesis bastante desagradable sobre todo si te encuentras concentrado en el juego. Cuando lo reanudas ya no sabes por dónde ibas.

van desapareciendo las huellas que tus pisadas dejan en la arena de la playa al caminar sobre ella. Y es que no es de extrañar, ya que hablamos del juego programado por un equipo de profesionales que han intervenido en proyectos que abarcan desde las animaciones para TV o dibujos animados, hasta juegos tan conocidos como pueden ser Legends of Valour o Indiana Jones & the Last Crusade.

Los programadores nos han regalado esta primavera con varios sectores para arrasar en una isla en donde las misiones a realizar se repiten sin parar y en donde cada misión disfruta de muchos escenarios a través de los cuales irás creciendo en el conocimiento de la isla y de tus habilidades. Es un jue-



la creación de Guts "N" Garters: la "silvester-stallon-landia" de los aficionados a las armas y la destrucción. ¿Por qué los seres humanos encontramos tanto placer en ello? A lo mejor si Ortega y Gasset hubiese podido jugarlo, nos hubiera dado una respuesta clara, como lo era toda su filosofía…

*La batalla definitiva*

# X-Wing vs. TIE-Fighter

*Al igual que sucediera en su día con Werewolf vs Comanche, los aficionados a la simulación de combate espacial esperaban este título como agua de mayo. Aunque la versión en castellano no llegará hasta después del verano, ya está disponible en las tiendas la edición americana.*

LucasArts ha creado la simulación definitiva para los pilotos del Imperio y la Alianza, un monstruoso compendio de misiones para todos los gustos y niveles de dificultad que ofrecerán infinitas horas de juego. No hay argumento ni campañas, sólo misiones.

El avance sustancial de este producto con respecto a sus predecesores, X-Wing y TIE-Fighter, radica en el entorno gráfico. Los modelos 3D, ahora más ricos en texturas y sombras, brillan como estrellas rutilantes en el firmamento del universo de Star Wars. A veces se convierten en supernovas cuando un misil pone punto final a su existencia, mientras las explosiones recrean danzarinas luces y sombras sobre el casco de la nave. Los objetos más grandes, como cargueros, estaciones espaciales o cruceros, están compuestos por numerosos elementos que se pueden destruir para obtener ventajas tácticas. Por ejemplo, una torreta de cañones láser podría dificultar mucho la labor de destruir un crucero, pero a la distancia suficiente, se puede eliminar de forma aislada para seguir el ataque al gigante con menor riesgo.

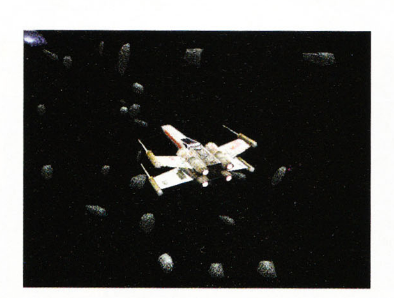
## Complejidad de simulador

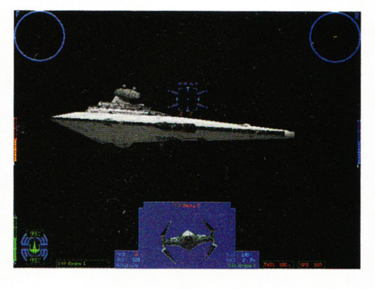
También las numerosas vistas, exteriores e interiores, aportan nuevos enfoques de la acción, permitiendo al jugador contemplar su obra desde diferentes ángulos. Lo cierto es que, a pesar de su existencia, casi nunca se utilizan porque no hay tiempo en el fragor de la batalla. Si algo tiene este juego, es que es imposible prestar atención a nada que no sea la pantalla, puesto que su complejidad de manejo es tanta o más que la de cualquier simulador de vuelo como ATF o HIND.

Además de un joystick, todas las teclas del teclado tienen alguna función, cada una por sí misma o en combinación con otra. Evidentemente, aunque haya más de 100 funciones diferentes accesibles por teclado, no es necesario utilizarlas todas constantemente. Agrupadas por sistemas de control, tales como propulsión, nave, potencia, escudo, armas, objetivos, comunicaciones, mapa, HUD, órdenes, vistas y opciones, las teclas más básicas sumarán un total aproximado de 15 que es necesario recordar, aunque en determinadas misiones se hacen imprescindibles unas cuantas más.

## Multijugador por excelencia

El juego es muy entretenido para un solo jugador, con misiones de todo tipo que incluyen objetivos de escolta, protección, destrucción de bases, ataques por sorpresa y unos cuantos más, pero es sin embargo el modo multijugador el que realmente merece la pena. Entre dos y ocho jugadores, a través de serie, módem, red o Internet, podrán formar escuadrones aliados o enemigos entre sí, para hacer frente a las más de 15 misiones que transcurren en diversos entornos del universo de Star Wars.



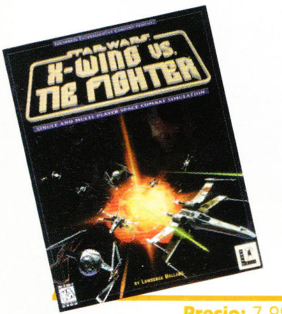


Se puede elegir entre más de una docena de naves rebeldes, imperiales y piratas, y el núcleo central de la batalla es siempre el combate a cara de perro, es decir, con armas de corto alcance que obligan a acercarse y acosar al enemigo para poder acertarle. Una vez seleccionados el bando, la misión y los equipos, un mapa 3D y un informe ofrecen todos los detalles de la misión. Los jugadores pueden discutir en ese momento sus tácticas y definir, por ejemplo, un punto de reunión y parejas para estar siempre a cubierto. Es mucho más fácil acabar con un enemigo si dos naves van a por él que si lo hiciera una sola.

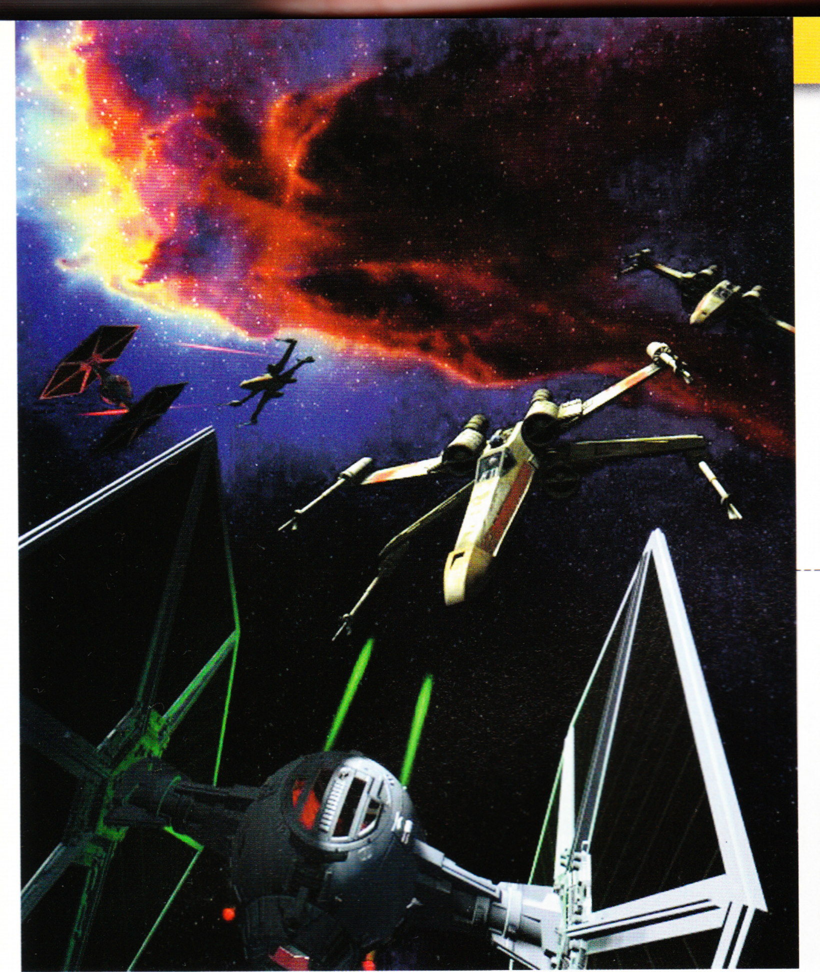
## La información es poder

Durante la batalla también se pueden enviar mensajes, tanto a aliados como a enemigos, solicitando ayuda, amenazando, o simplemente informando de la desaparición de un objetivo. Para ayudar al jugador en cada misión, existen tres sistemas vitales: el de objetivos, el de propulsión, y el HUD. El primero permite localizar y marcar como blancos a cualquiera de los objetos que se muevan por el espacio cercano, mientras que el segundo ofrece la posibilidad de ajustar la velocidad con la del objetivo, o saltar al hiperespacio –entre otras–.

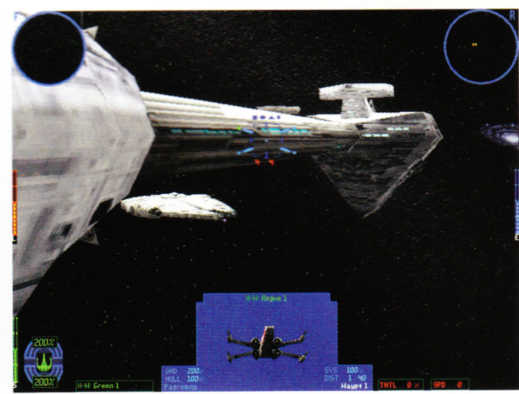
Sin embargo es en el HUD donde se obtendrá la información vital que permitirá hacer

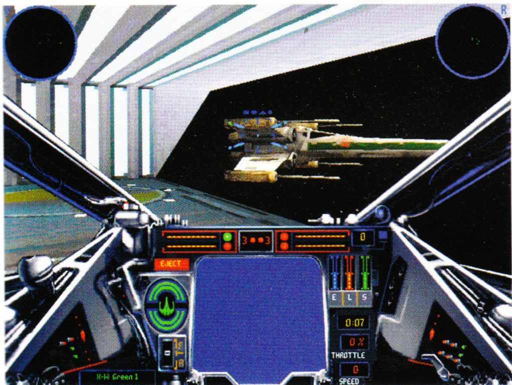



**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium 90 MHz, 16 MB de RAM, Disco Duro, SVGA PCI, CD-ROM 2x, Windows 95, Tarjeta de Sonido 16-bit, Ratón, Joystick.
**Nº de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** LucasArts
**Distribuidor:** Erbe



**Entre 2 y 8 jugadores podrán formar escuadrones aliados o enemigos entre sí, para hacer frente a las más de 15 misiones del juego**







frente casi a cualquier situación. Aquí aparecen las características del objetivo marcado, como capacidad de escudos, estado del casco, distancia, tipo de nave y algunos datos secundarios. También es posible acceder a una lista de los enemigos, cada uno seguido por sus características de estado. Mensajes, puntuación y objetivos de la misión –tanto a nivel informativo como a medida que se van cumpliendo–, completan las funciones del HUD.

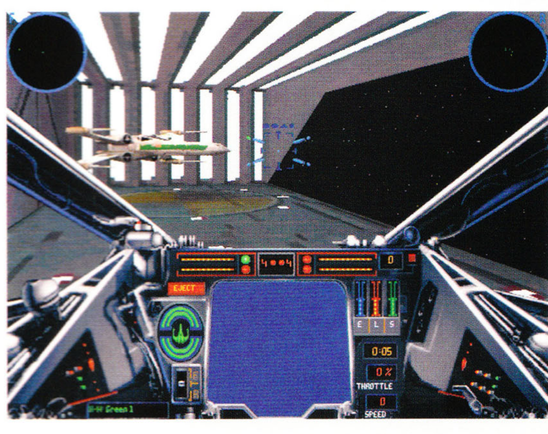
### Los archivos secretos

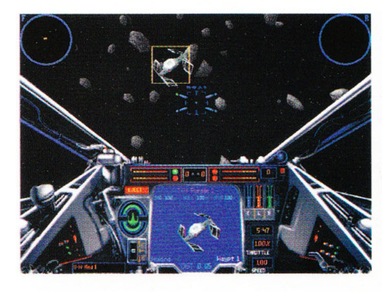
A la hora de hacer frente a una amenaza, hay que tener muy en cuenta la distancia a la que se encuentra el objetivo, ya que este dato determinará el tipo de arma que se utilizará. No existen, como algu-



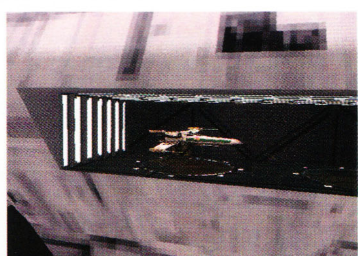


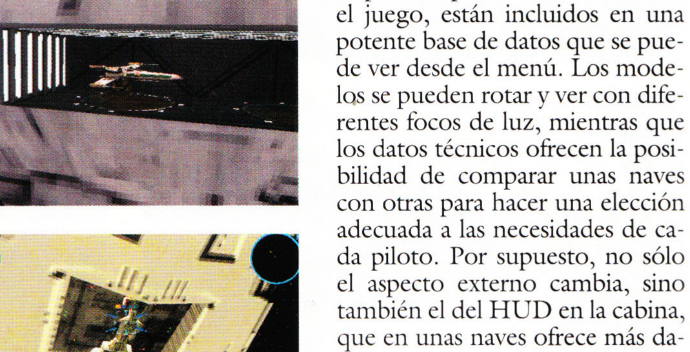

**Los archivos de Lucas fueron literalmente saqueados para obtener toda clase de detalles sobre cada una de las naves**

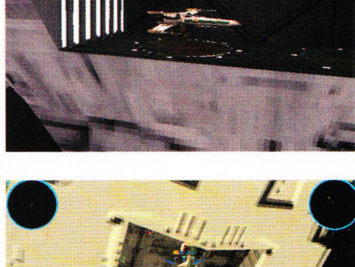




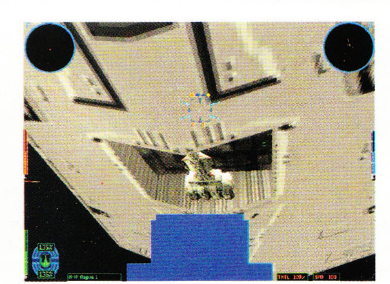














no podría pensar, armas definitivas o superatómicas como en un juego arcade, ya que la simulación de las naves no da lugar a ello. Los archivos de Lucas fueron literalmente saqueados para obtener toda clase de detalles técnicos y tecnológicos para cada una de las naves, así como su aspecto externo.

Toda esta información, así como modelos 3D de las naves que se pueden pilotar o encontrar en el juego, están incluidos en una potente base de datos que se puede ver desde el menú. Los modelos se pueden rotar y ver con diferentes focos de luz, mientras que los datos técnicos ofrecen la posibilidad de comparar unas naves con otras para hacer una elección adecuada a las necesidades de cada piloto. Por supuesto, no sólo el aspecto externo cambia, sino también el del HUD en la cabina, que en unas naves ofrece más datos que en otras.

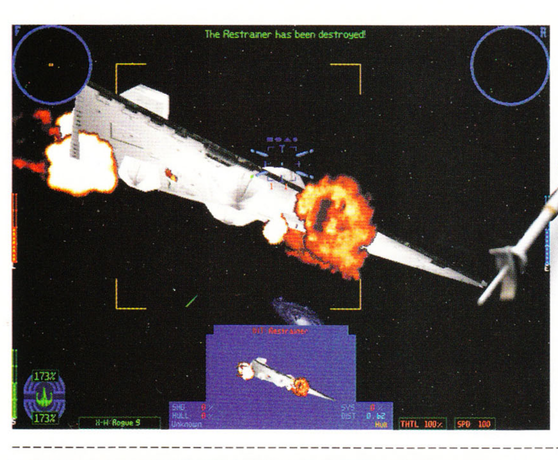
### Estructura de misiones

Para hacerse con el control de cualquiera de las naves, existen unas misiones de entrenamiento que con dificultad progresiva, explican paso a paso el funcionamiento de cada uno de los sistemas y las principales teclas, de forma que en un par de horas es perfectamente factible lanzarse a una misión más seria. El resto de las misiones, se agrupan por melé –principalmente combates entre pilotos rivales, en solitario o por equipos–, torneos –donde a través de una serie de misiones se demostrará quiénes son los mejores pilotos–, combate –misiones específicas que enfrentan al Imperio y la Alianza–, y batalla –grupos de tres, cinco o siete misiones para determinar una victoria imperial o rebelde–.

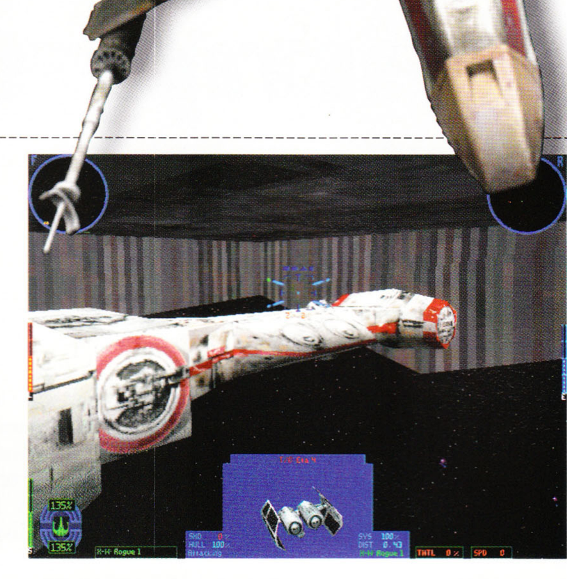
**El truco es...**

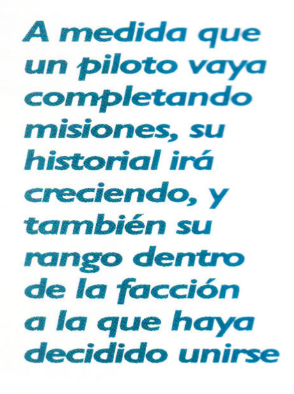
**A lo largo del texto, hay numerosos consejos útiles para este juego. No es necesario llevar a cabo todas las misiones de entrenamiento antes de pasar al resto, pero no lo hagas hasta que te sientas preparado porque el resultado podría ser frustrante. A la hora de disparar a un objetivo en movimiento, no olvides que es más práctico apuntar a un posible punto cercano a él por el que pueda pasar que directamente a la nave si está lejos, ya que tu disparo tardará en llegar.**



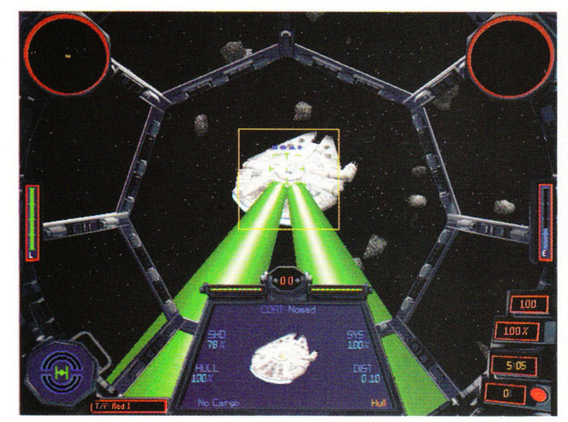






**A medida que un piloto vaya completando misiones, su historial irá creciendo, y también su rango dentro de la facción a la que haya decidido unirse**





A medida que un piloto vaya completando misiones, su historial irá creciendo, y también su rango dentro de la facción a que haya decidido unirse. Un total de 16 rangos marcarán no sólo la experiencia del piloto, sino también su destreza en combate y le supondrán retos cada vez mayores, con enemigos más inteligentes y difíciles de cazar.

Para terminar, el grado de dificultad se puede ajustar en el menú, aunque hay varios factores que lo modifican. Se trata de una variable aleatoria –que determina al azar ciertos elementos de la misión–, oleadas de naves –si un enemigo escapa, puede de volver con refuerzos–, colisiones –la nave sufre daños por los impactos con otras naves–, y longitud de la batalla –número de victorias necesarias para ganar–.

Todo lo anterior, aunque de forma bastante resumida, apunta sin duda hacia un juego rico en posibilidades, una calidad gráfica impresionante, y un nivel de detalle que ya hubieran querido cualquiera de los múltiples Wing Commander o clones del mismo que han salido en recientes fechas. Si bien se echa de menos un modo de campaña con misiones hiladas por un argumento y las animaciones o vídeos justos para ilustrar la historia, X–Wing vs. TIE–Fighter es una magnífica opción para todos los aficionados a la simulación de combate en sus múltiples formas, y por supuesto, para los incondicionales de la saga Star Wars.



**Calificación**

**X-Wing vs. TIE-Fighter**

**Pros:** Gracias a las misiones de entrenamiento es relativamente fácil hacerse con el manejo de una nave. Una vez conseguido esto, hacer frente a cualquiera de las misiones, sobre todo en multijugador, es una auténtica gozada.

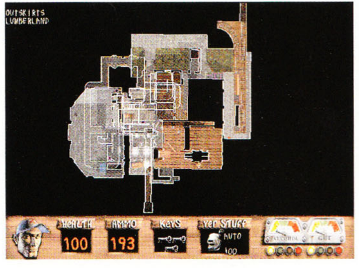
**Contras:** No hay neuronas para memorizar todas las teclas funcionales del juego, aunque realmente no sean necesarias todas ellas. Se echa de menos un modo de campaña con algo de historia.

*Elvis o los contras de una reencarnación defectuosa*

# Redneck Rampage

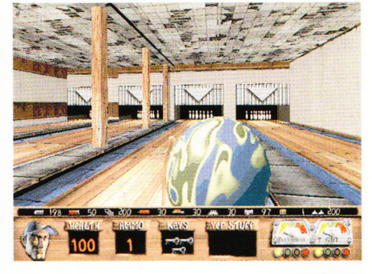
*Dice el refrán: "compra caro que somos pobres". Y es que la avaricia nunca es buena. Si no, pregúntale a un tal Elvis -la pelvis-, que ha sufrido una coja reencarnación. Por ahorrarse algún dinero y no adquirir el destino de primera, cayó en Hickston y con nuevo nombre: ahora se llama Bubba y trabaja para mí. Yo me llamo ¿Charlie...?*

Que Elvis resucite o deje de resucitar no hubiera sido tan espeluznante para este agradable pueblo de Arkansas, si el evento no se hubiese producido al mismo tiempo que el descenso de una zorra alienígena con sus secuaces en la zona –"zorra" no precisamente como sustantivo según los programadores–. Todo esto ha provocado un caos en el pueblo y en las granjas adyacentes, en la serrería, en el almacén de chatarra, en la mina y en al menos otras nueve localizaciones más, por supuesto renderizadas en 3D SVGA. Los pollos, espantados, han tomado las calles y casas de la zona, y los cerdos y vacas sueltas han llegado a ser peligrosos. Otras especies animales alienígenas –sin determinar– también pululan por el campo atacando sin piedad a cualquiera que se les acerca. Las picaduras de los gigantes mosquitos mutantes son tan dolorosas que existe en la zona una gran alarma social y la gente prefiere quedarse refugiada en el interior de sus casas. Para colmo de males, el sheriff, junto con el pellejudo viejo Coot y Billy Ray Jeeter han sido clonados con sus armas para que se encarguen de eliminarte.










## Objetivo gore

La misión principal de este juego, sobre el cual no pasa desapercibido el hecho de que se haya utilizado para su desarrollo el potente "engine" de Duke Nukem, será liberar a la indefensa Bessie de su prolongado secuestro. Esa tarea no será fácil, ya que en primer lugar no sabemos dónde está Bessie y además los clones de algunos habitantes de la zona han sido amaestrados especialmente para que terminen contigo en cuanto vean asomar tu nariz en el territorio que se les ha asignado. Puesto que llevan sus armas dispuestas a disparar aún sin haber sido provocados, tú deberás hacer lo mismo para no resultar herido. La consecuencia lógica de tus acciones será la excusa perfecta para incluir el inexcusable cúmulo de vísceras y vértebras saltando por los aires –que tanto gusta– y al cual habitualmente denominamos gore.

En segundo lugar, y ya que el juego va de búsquedas, para superar cualquier nivel en el cual estés jugando, deberás encontrar la deplorable reencarnación del "Rey", llamado ahora Bubba. Una vez frente a él, deberás propinarle un generoso estacazo con la barra de hierro tras haber observado atónito cómo se mete el dedo en la nariz o gesticula con su virilidad como si de un Jackson cualquiera se tratase. El palo tendrás que dárselo en todos y cada uno de los niveles excepto en el último, claro está.

## "Primum vivere et secundum filosofare"

...O algo parecido, reza una máxima filosófica bastante seguida en la antigüedad por los practicantes de este arte espiritual, –nunca fui un buen estudiante del latín y mi memoria a veces falla–. Es decir, que para hacer bien las cosas hay que estar alimentado. Por ello, durante los agotadores niveles que deberás superar para llegar hasta "la indefensa", tendrás que acumular reservas de energía que encontrarás bajo la apariencia de bolsas de cortezas fritas, cerveza, güisqui o pasteles de cerdo diseminados a lo largo y ancho de cada uno de los decorados. A medida que vayas ingiriendo estos dietéticos alimentos, unos marcadores situados en la barra de iconos, certificarán el estado de tu salud. Si bebes mucho alcohol, podrás llegar a estar borracho y ¡te aseguro que lo notarás en pantalla!. ¿Solución?: orinar. No te extrañes porque dado lo delicado de los eructos y flatulencias de los lugareños, el hecho de orinar donde te apetezca, casi se considera un acto de delicadeza y buen gusto.

## ¿Armas?

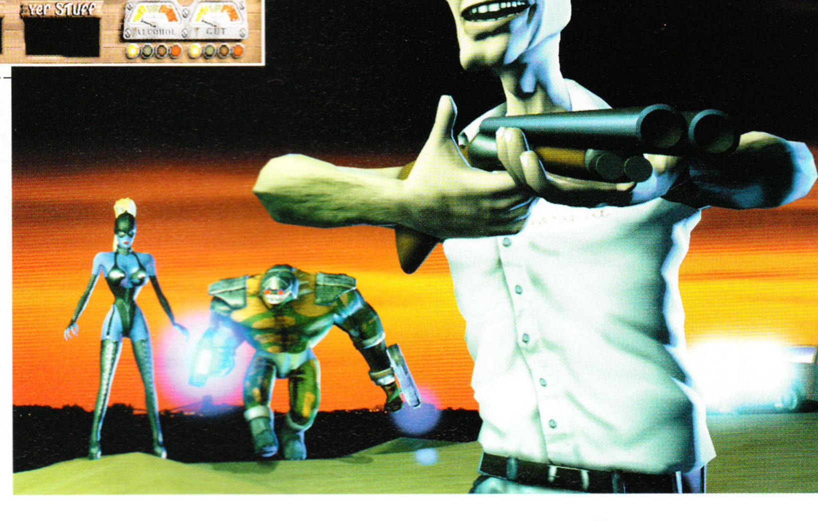
¡Sí!, por supuesto que las tendrás. Además son bastante variadas: armas de fuego, dinamita, sierras mecánicas, barriles de pólvora a los cuales puedes disparar, bolas para jugar a los "bo-




**Precio:** 6.990
**Requerimientos :** Pentium 90 MHz, 16 Mb de RAM, 80 Mb de Disco Duro, MS-DOS 6.0 ó Windows '95, SVGA 640 x 480 ó 800 x 600, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido
**Nº de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** Xatrix/Interplay
**Distribuidor:** Virgin









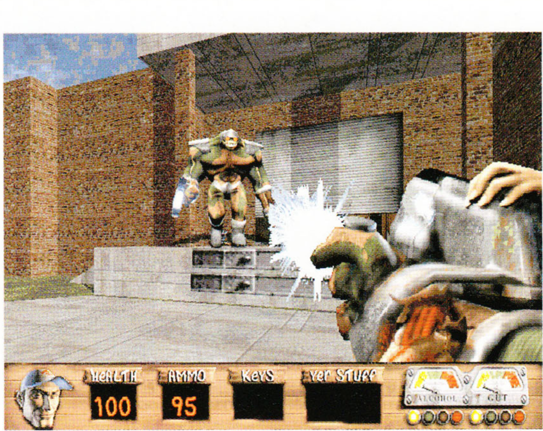


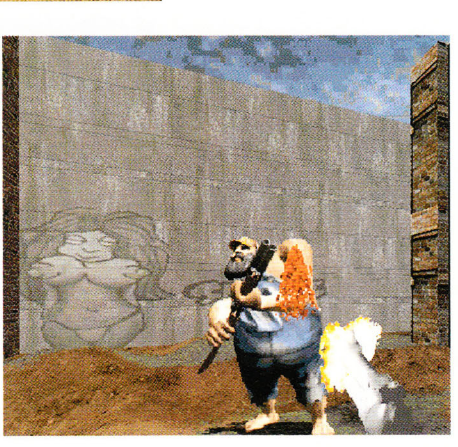
**Para superar cualquier nivel tendrás que encontrar la deplorable reencarnacion del "Rey"**



**El truco es...**

**Busca unas vías de tren en el tercer nivel, donde encontrarás una gran chatarrería que tendrás que recorrer de noche. Abre la puerta detrás de la cual se pierden los railes y muy cerca encontrarás a Bubba. Pégale con la barra en la cabeza y pasarás al cuarto nivel.**



los" –que no son los habitantes de Toledo, a los cuales mando un caluroso saludo– y hasta un brazo alienígena que dispara una extraña arma –personalmente creo que ha sido robada del departamento de defensa de los E.E.U.U.... ¡son tan listos!–

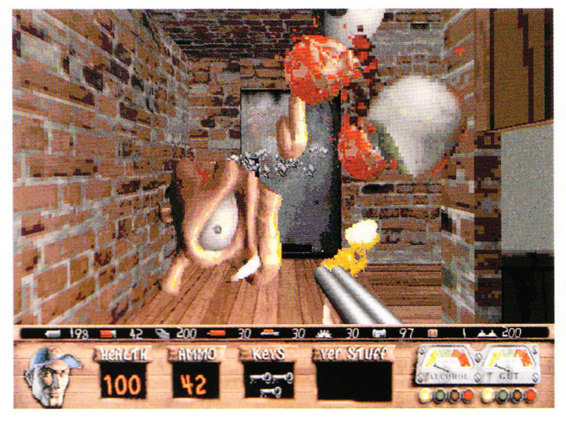
En los decorados existen componentes con los cuales podrás interactuar, como pueden ser las cajas que deberás mover para alcanzar ciertas alturas imposibles o la simple recogida de llaves, cargadores con balas o dinamita, e incluso la apertura de puertas u otros elementos de división. Llevando el concepto al extremo, tendrás ocasión de entablar una duradera amistad incluso con un tornado en Eden Court, allá por el cuarto nivel.

Y si para terminar el artículo estás esperando una conclusión

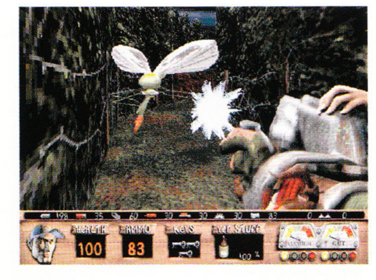


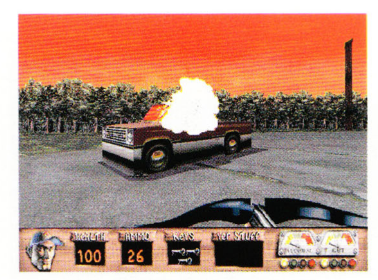
**Tendrás ocasión de entablar una "duradera amistad" incluso con un tornado allá por el cuarto nivel**




música y efectos de sonido que no sabría definir sino como sorprendentes divertimentos. ¿El interfaz? ¡Genial!, porque a pesar de existir muchas teclas con funciones específicas, con pocas de ellas puedes acceder los elementos más importantes del juego restringiendo su manejo a sólo unas cuantas de ellas.







**Calificación**

**Redneck Rampage**

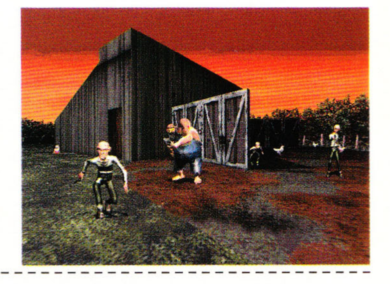
**Pros:** Es un juego muy fresco aunque esté basado en la mecánica Doom, cuya filosofía es parodiada dado el gran sentido del humor que desarrolla y el desenfado que muestra en sus niveles. Tanto su banda sonora rockabilly como los efectos de sonido son excelentes. Los gráficos superan con mucho la calidad de juegos similares y puede llegar a sustantivar un alto nivel de dificultad no carente de lógica en la resolución de los enigmas.
**Contras:** Se detectan pequeños errores de arquitectura apenas perceptibles en el desarrollo del juego.





final, me obligas a decirte que Redneck Rampage es un buen juego en donde la acción esta revestida por coloridos tintes de humor; el movimiento de las imágenes de alta calidad no ha conseguido marearme –todo un récord– e incorpora a sus excelencias buenos gráficos, buena





# ¡Atrévete a conducir!

**PER4MER** *El mejor volante conectable al puerto joystick*

**Nº.1 en EUROPA**

**10.900 pts**
**IVA incluido**




## PER4MER *RACING WHEEL*

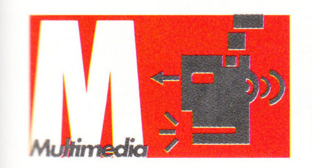
*Control tipo Arcade*
*Cambio de marcha programable (tipo Fórmula 1)*
*50 grados de rotación*
*Conectable al puerto del joystick*
*Diseñado en USA*







C/ Valencia, 395. 08013 Barcelona.
Tel.: 457 82 75




**INFORMACIÓN Y PEDIDOS:**
BARCELONA: 93 297 00 70
MADRID: 91 384 86 23
BILBAO: 902 33 20 00

COMPUTER 2000
ESPAÑA, S.A.

*¡Un hippie-gusaperro-insecto!*

# Bug Too!

*Son como el misterio de la Trinidad: tres Personas distintas para un único Ser verdadero. Es la reencarnación de un singular espíritu en tres cuerpos. ¿Y cual elegir? ¿El alma de Woodstock, la apariencia de croissantkhan o el cuerpo de moshcabezo? Difícil solución para este dilema…*

Nunca escribiré aquella frase tan manida que reza "¡Lo que parecía imposible acaba de ocurrir: la secuela de Bug supera con creces a su predecesor!". No obstante aún sin escribirla pienso en esos términos, ya que en realidad es cierto. Esta vez nuestro famoso personaje se verá envuelto en aventuras parecidas a las que pudimos disfrutar en la primera entrega. Volverán los oscuros laberintos… ¡de tu balcón sus nidos a colgar!. Volverán los pasillos despiadados, repletos de situaciones a simple vista irresolubles y también vendrán las continuas muertes hasta dar con los movimientos adecuados que permitan salvar tu pellejo. Todo eso volverá.

### El "retonno"

En definitiva, Bug Too! es igual que Bug, pero evidentemente esto no tiene razón de ser porque, tras nueve meses de gestación, hubieran podido duplicar el CD primero para volver a ofrecernos lo mismo. Como sabes por nuestro artículo aparecido en el número 11 de CGW, el juego trata sobre las aventuras de un pequeño insecto. Encerrado en un laberinto de pasillos, rampas y mecanismos que pueden estar ocultos o a la vista, deberá enfrentarse con el monstruo final de cada fase habiendo superado antes todas las dificultades que aparezcan en su largo peregrinar hasta la guarida final. La única forma de superar los diferentes niveles será por tanto, venciendo a ese monstruo definitivo sin olvidarte de seguir vivo.

¿Cuál es entonces la diferencia entre la primera entrega y la segunda? Por supuesto el diseño de los nuevos espacios a explorar es radicalmente distinto de los que ya conocías, aunque su concepción se base en los mismos o parecidos principios constructores. La inclusión de un prolífico número de niveles, así como la inclusión de varias pantallas de bonus que salpican a menudo la variedad de los escenarios, asegura una continua atención por parte del usuario.

No terminan aquí las innovaciones, ya que esta vez, nuestro amigo vendrá acompañado de dos almas gemelas: Superfly y Maggot Dog. Un hippie anclado en la movida Woodstock y una producción de la ingeniería genética mitad gusano y mitad perro, serán las nuevas opciones para traspasar los límites de la realidad en Bug Too! El manejo de los tres personajes es similar y podrás jugar acompañado de otra persona con la opción de dos jugadores.

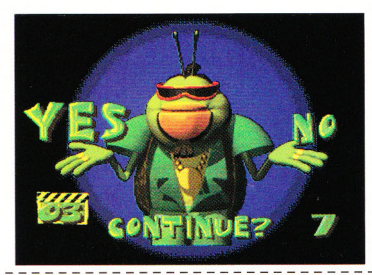
### Cosas

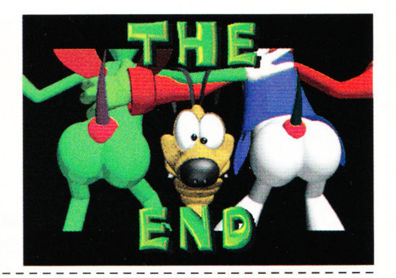
La verdad es que no hay nombre escrito para definir algunos aspectos del juego como pueden ser los distintos personajes, zombies, orugas acorazadas, momias, murciélagos y quasimodos –entre otros– que configuran el caleidoscopio de acción y sorpresas encerrado en el juego a lo largo de sus varias decenas de niveles. Podrás correr, saltar, planear e in-













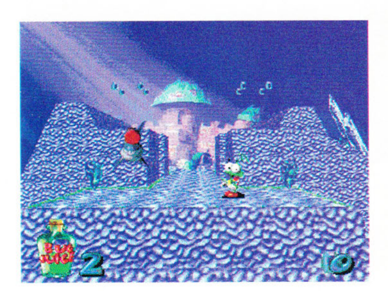
**Precio:** 5.990
**Requerimientos:** Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM, 8 Mb de Disco Duro, Windows '95, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido, Ratón.
**Nº de jugadores:** 1 ó 2
**Editor:** Sega
**Distribuidor:** Sega España

cluso deshacerte de algunos enemigos, aunque los que se mueven no son, ni mucho menos, los más peligrosos. A lo largo y ancho de los laberintos, encontrarás tal cantidad de trabas arquitectónicas, trampas y mecanismos, que activan a su vez otras posibilidades para llegar a superar las distintas fases, que pronto desesperarás en tu frustrado intento por llegar sano y salvo al menos una vez hasta la guarida del monstruo final de fase.

Los cambios en la perspectiva de la cámara, tanto en lo que a visualización pasiva del juego se refiere como en lo que concierne a los movimientos del personaje que estemos utilizando en ese mismo instante, pueden llegar a hacer que nuestro protagonista conduzca un coche a través de un espacio sembrado de circunferencias que tendrá que atravesar sin chocar para seguir viviendo, o que camine sobre terrenos horizontales o verticales –en relación a la línea del horizonte–, e incluso en algunos casos invertidos. Existen también ciertas secuencias de animación, tales como aquella en que aparece nuestro héroe disfrutando de un agradable paseo sobre los rieles de la montaña rusa del parque de atracciones, cuyo diseño y concepción resultan una verdadera obra de ingeniería.







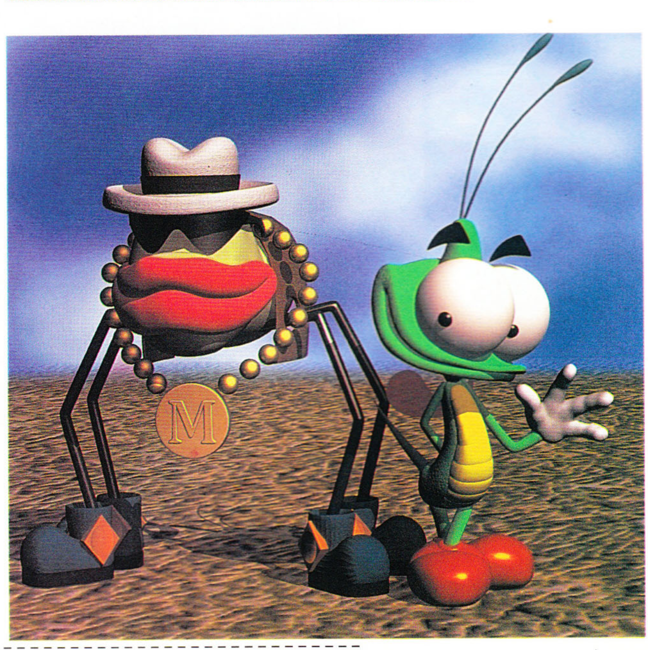
**Esta vez Bug viene acompañado por Superfly, un jipi anclado en la movida de Woodtock, y Maggot Dog, mitad gusano y mitad perro**

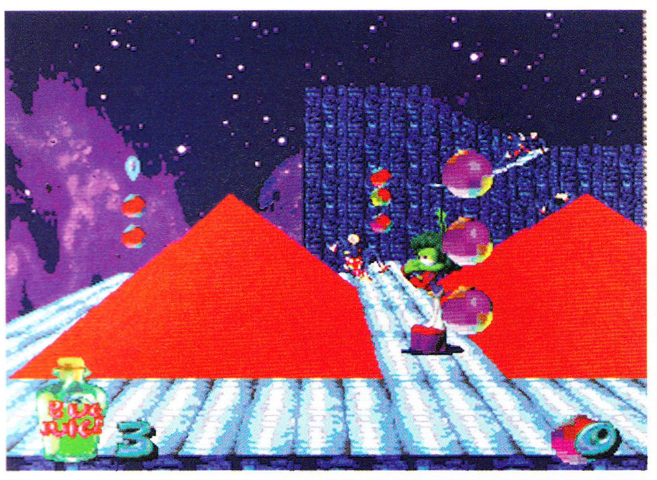
**El truco es...**

**Si eliges en la pantalla de presentación la primera fase a la derecha, entrarás en la boca de un dragón. En su primer nivel, de nuevo a la derecha encontrarás una vida extra que te será proporcionada cada vez que te maten y aparezcas ahí. Aprovecha esa ocasión para tratar de no morir nunca –al menos en esa zona de juego–.**

### ¿2D o 3D?

La verdad es que Bug Too!, al igual que la primera entrega de este juego, combina los dos ele-






**A lo largo y ancho de los laberintos encontrarás tal cantidad de trampas que pronto desesperarás en tu intento de llegar sano y salvo hasta la guarida del monstruo de final de fase**





mentos gráficos, ofreciendo escenas en las cuales los principios sobre los que se asienta la acción son exactamente iguales a los utilizados por los juegos de plataformas tradicionales concebidos en dos dimensiones. Las 3D son intercaladas con acierto en estos escenarios bidimensionales, llegando a dar una sensación global de juego tridimensional, tan absorbentes son sus gráficos.

En definitiva, se garantizan muchas horas de juego, diversión al cien por cien y una música, gráficos y retos que se encuentran a la altura de las mejores producciones realizadas hasta ahora en juegos de plataformas.

Un inolvidable viaje a través del terror, el espacio interestelar, los misterios de Egipto o las profundidades marinas entre otros, que no dejará indiferente a quien se precie de ser experto en habilidades a la hora de jugar. Un reto auténticamente tentador para los inconformistas.












**Calificación**

**Bug Too!**

**Pros:** Un juego excepcional cuya representación gráfica, en lo que a las capturas de pantallas que aparecen en éste artículo se refiere, no hace justicia a su calidad. Es divertido, difícil, ocurrente y su manejo elemental. El color, los detalles gráficos, la buena música y los desafíos, alegran el día a cualquiera. En cuanto al comportamiento de los personajes se refiere, la palabra "gags" adquiere aquí un nuevo significado.

**Contras:** La excesiva dificultad en algunos tramos de los laberintos puede conducir con facilidad a cualquiera hasta las puertas de la desesperación. Cuando llevas jugando un buen rato, las perspectivas captadas por la cámara en el juego pueden llegar a marear un poco por su variedad y movimiento.

# Títulos educativos MULTIMEDIA en CD-ROM



*Listos para la inmersión*

# Archimedean Dynasty

*Blue Byte nos sumerge en las azules profundidades oceánicas dentro de un juego que combina de forma simultánea acción, aventura y simulación. El resultado es un atractivo juego que bien podría ser considerado como una especie de Wing Commander acuático.*

El argumento del juego tiene un punto de partida realmente sombrío: después de una nueva guerra mundial, o de lo que es lo mismo, la gran hecatombe nuclear, los escasos supervivientes humanos se ven forzados a refugiarse en los fondos oceánicos para escapar a la radiación.

Este nuevo mundo, llamado Aqua, es el lugar donde comenzarán nuestras aventuras submarinas dentro de Archimedean Dynasty. Para ello asumiremos el papel de Flint, un mercenario experto en el manejo de naves submarinas en cuyo pellejo tendremos que enfrentarnos a la vasta tarea de cumplir un total de sesenta misiones diferentes.

### Misiones posibles

Nuestra tarea no va a consistir únicamente en recorrer sesenta ciudades submarinas disparando a diestro y siniestro; esto es también parte del juego, pero no más relevante que el hecho de conversar con los más de cien personajes diferentes con quienes nos toparemos a lo largo de nuestro periplo.

Una misión típica tiene como comienzo la visita a las oficinas del jefe de Flint, el duro y respetado Topo, que se encargará de asignarnos las ordenes pertinentes. Tal y como ocurre en la serie Wing Commander, al comienzo de cada misión tendremos oportunidad de trabar conversación con diferentes personajes, y en función de las frases que elijamos la trama del juego derivará hacia situaciones diferentes. Debemos ser sumamente cuidadosos a la hora de escoger nuestros diálogos, pues no se nos dará una segunda oportunidad para repetirlos.

Otro factor sumamente importante a lo largo del desarrollo del juego es nuestro libro de notas, donde además de opciones para cambiar la resolución gráfica de pantalla o el método de control, podremos obtener trascendentales informaciones acerca de nuestra misión, como mapas o un registro de todas las conversaciones mantenidas.

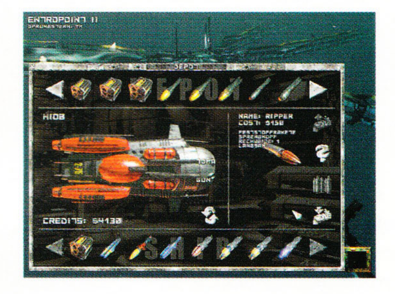
### 20.000 armas para el viaje submarino

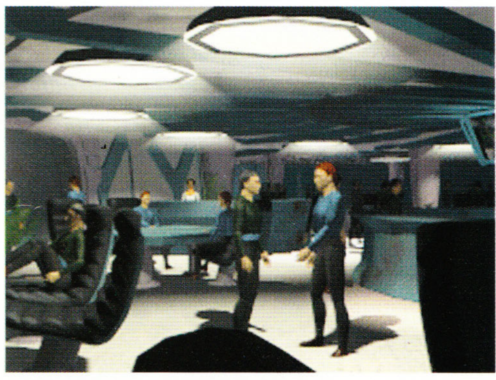
Antes de lanzarnos a la misión propiamente dicha nos quedará aún por zanjar uno de los asuntos más farragosos del juego: el equipamiento de nuestra nave. A nuestra completa disposición se pondrán toda una extensa serie de dispositivos de armamento y defensa convenientemente detallados en el completo manual del juego. Precisamente de esa elevada cantidad de posibles mejoras para nuestra nave proviene el inicial desconcierto del jugador novel, que tendrá que escoger entre cerca de una docena de torpedos, cañones, varios tipos de escudos y una larga lista de diferentes dispositivos.

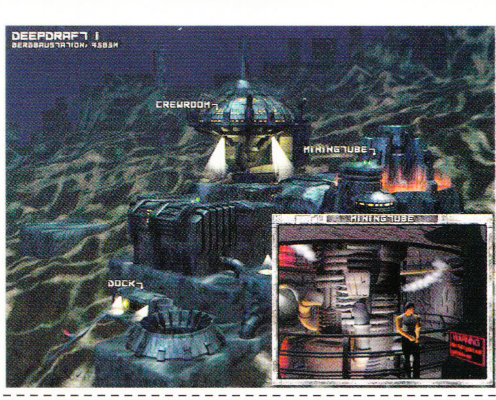
Por si todo esto fuera poco, tampoco podemos permitirnos un excesivo derroche de nuestros fondos monetarios en equipamiento, ya que tendremos que tener en cuenta que hasta que no completemos con éxito la misión no recibiremos ningún nuevo ingreso en nuestras arcas.

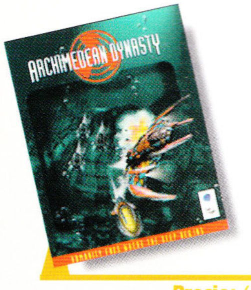
### ¡Cuidado torpedo!

Una vez que nos introduzcamos en la cabina de nuestra nave, llegará el momento de internarnos en la parte arcade del juego. Al principio resulta costoso acostumbrarse a los elementos de control del submarino, y aunque su aspecto sea relativamente parecido al que nos ofrecen los simuladores de vuelo, los aficionados a este tipo de juego no las tendrán todas consigo: pronto descubri-



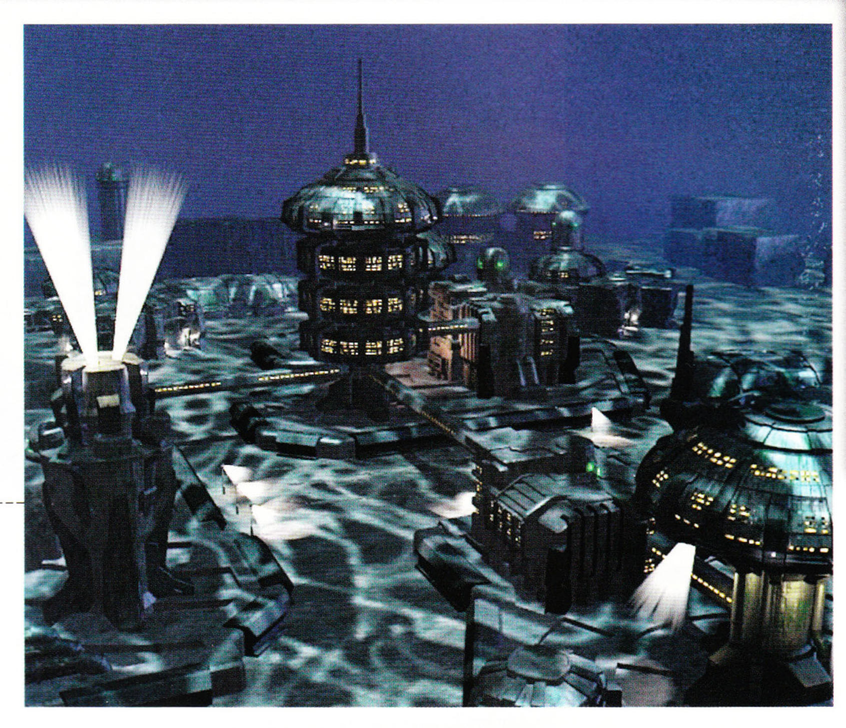






**Precio:** 6.990
**Requerimientos :** 486/100Mhz. o superior, 8 MB de RAM, CD-ROM 2x, 35 MB de disco duro libre, MS-DOS 5.0 (o superior) o Windows 95
**Nº de jugadores:** 1
**Editor:** Blue Byte
**Distribuidor:** Electronic Arts





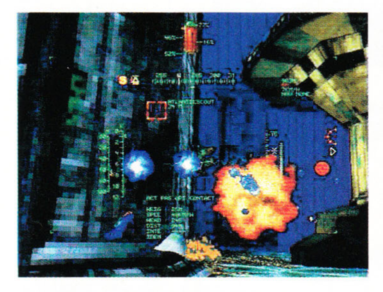
rán elementos sorpresa, como las corrientes que desplazan la nave, nos recordarán que estamos en el agua y no en el aire.

Otro factor que nos producirá sorpresa es el hecho de que a diferencia de Deadly Tide –juego de temática similar editado por Microsoft–, en Archimedean Dynasty disponemos de libertad total a la hora de desplazarnos por los escenarios del juego, y será en este momento cuando descubramos hasta que punto la elección del equipo de nuestra nave es adecuada para combatir a nuestros enemigos. Si no es así, nuestro inerte cuerpo flotará sobre el agua para atestiguar nuestro fracaso...





**Asumiremos el papel de Flint, un mercenario experto en el manejo de naves submarinas**



**Calificación**

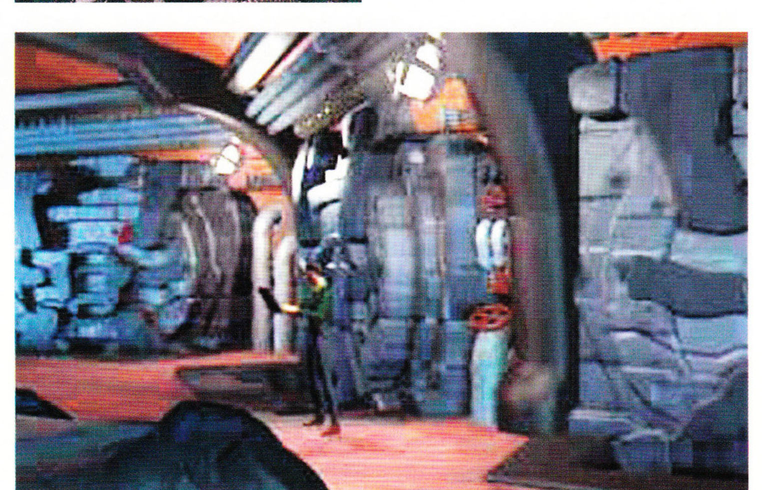
**Archimedean Dynasty**

**Pros:** Con un interesante argumento, todo un océano de jugabilidad, y una sutil mezcla de elementos de diversos géneros, Archimedean Dynasty se configura como un atractivo título que cuenta además con el hecho a su favor de haber sido traducido al castellano.

**Contras:** Como ya comentábamos anteriormente toda la parte del juego referente al equipamiento de nuestra nave resulta un tanto tediosa y abruma al jugador con una –tal vez excesiva– cantidad de posibles ingenios defensivos y de ataque..

**El truco es...**

**Tanto las estructuras realizadas por el hombre como los obstáculos naturales que decoran los diferentes escenarios submarinos que recorremos, pueden valer para algo más que meros elementos decorativos. En ciertos momentos del juego parapetarnos tras ellos puede servirnos para enfrentarnos de forma bastante más segura a nuestros enemigos.**



## Violencia sobre ruedas

# Carmageddon

*Sí, otra vez un juego de coches, aunque poco convencional en esta ocasión. Rememorando las salvajadas de Roadwarrior (Quarantine 2), SCI ha diseñado el juego de carreras más extenso y sangriento que nadie haya creado jamás.*

Muchos juegos, sobre todo los de lucha y tipo Doom, suelen gustar normalmente por dos motivos: son de acción y tienen mucho gore (sangre y tripas). Si a esto se suma la posibilidad multijugador, el resultado suele ser un Quake cualquiera en el que al margen de lo bonito o feo de los gráficos y la ambientación, prima el elemento violento sobre cualquier otra cosa.

SCI ha decidido que en lugar de vender este título diciendo que es un juego de carreras en maravillosos entornos 3D con cientos de circuitos, es mejor ir con la verdad por delante utilizando un slogan que viene a decir algo así como que Carmageddon es asesinato en las calles, afirmación que se ajusta a la realidad dejándola corta. Este juego es asesinato en las calles, y en las alcantarillas, y en los estadios de fútbol americano, y en las montañas, en los parques... En cualquier entorno imaginable, se puede matar.

### Una masacre 3D

A modo de competición automovilística, el jugador participará en una masacre en la que con suerte conseguirá llevarse por delante a varios cientos de personas en cada circuito, atropellos imprescindibles por otro lado ya que es necesario obtener tiempo extra gracias a cada muerte y poder proseguir la carrera. Hay cómo no, checkpoints que deben seguirse uno a uno, aunque en ocasiones se hace imperativo desviarse del circuito para obtener unos minutos adicionales.

El mundo 3D de Carmageddon, cuyos gráficos no poseen demasiada calidad, siendo inferiores a los de Quake excepto en la versión MMX, ofrece una libertad de movimiento absoluta. Se puede ir a cualquier sitio –excepto entrar en edificios–, casi cualquier elemento del decorado puede destrozarse y ser empleado para hacer la "puñeta" a otros vehículos, y sorprendentemente, esto no había sido llevado a sus últimas consecuencias hasta el momento, un hecho muy en favor del juego.

### Leyes reales

Hay otro factor además que también destaca en Carmageddon, y es que la simulación física tanto a nivel de movimiento como de conducción, es virtualmente perfecta. El jugador debe concienciarse de cómo se deben emplear acelerador, frenos, freno de mano y volante para obtener el mayor rendimiento del vehículo como si de un rally se tratase, y tener siempre en cuenta cómo afectan las condiciones del terreno al desplazamiento del coche en un momento dado, ya sea por hielo, nieve, pendientes o irregularidades como baches, piedras o los mismos transeúntes.



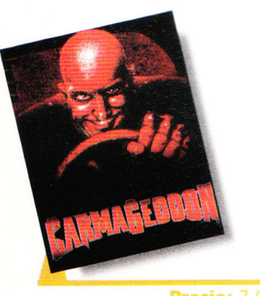


El dominio del coche en este juego es el factor clave para el éxito, y a lo largo de los numerosos circuitos –posiblemente la mayor cantidad que se ha visto nunca en un juego de coches, aunque de baja calidad gráfica– se demuestra que la conducción es el elemento dominante. Hacerse con el control del vehículo, sea el que sea de los muchos que se pueden elegir, es muy fácil, lo que supone una curva de aprendizaje bastante baja de la que carecen otros juegos.

### Circuitos sorprendentes

Una vez iniciada la carrera, además de terminarla pasando por todos los checkpoints, el objetivo principal es atropellar a todo el que se pueda, con posibilidad de obtener bonificaciones por cinco impactos consecutivos, un estilo de atropello impecable o curioso, desparramar los sesos de la víctima por la mayor superficie posible, caer encima del peatón en lugar de rodar sobre él, dar varias vueltas de campana cayendo sobre las cuatro ruedas, y un sinfín más de animaladas que el juego permite llevar a cabo.



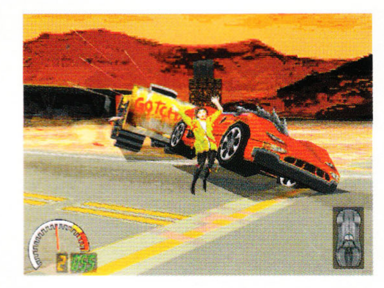

**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** Pentium, 8 Mb de RAM, MS-DOS 5.0 o superior, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** De 1 a 8
**Editor:** SCI
**Distribuidor:** Arcadia







**Los circuitos constituyen una auténtica maravilla del diseño, dada la existencia de puentes colgantes, cañones, agua, zonas de minas, loopings...**







Las opciones adicionales del juego no hacen sino enriquecerlo, como la posibilidad de reparar el coche, añadirle nuevas piezas, repetir las mejores secuencias, volver a un punto anterior de la carrera cuando el vehículo queda ruedas arriba, o hacer girar las ruedas como una peonza. También los propios circuitos constituyen una auténtica maravilla del diseño, dada la existencia de puentes cortados, puentes colgantes, cañones, agua, zonas de minas, alcantarillados, loopings, desniveles, y numerosos accidentes y elementos del terreno que sorprenden cuando se encuentran por primera vez.

**El truco es...**

**Hay muchos circuitos en los que es imposible terminar la carrera con el tiempo que se tiene a la salida. Intenta atropellar cuanta gente y animales puedas para obtener tiempo extra, y sobre todo, recoge unas latas explosivas que te permitirán prolongar tu tiempo máximo.**

### Violencia inusitada

Sin embargo, visto que el núcleo central del juego es el asesinato indiscriminado con detalles tan truculentos como poder hacer un trompo sobre los restos mortales de un peatón creando círculos de sangre en el suelo, u obtener más puntos por atropellar a una anciana o un ciego, se plantea un dilema moral a la hora de calificar este título. Esta violencia inusitada y sangrienta sin motivo es precisamente la que ha provocado que sobre la industria de los juegos de ordenador, consola y recreativas, se digan muchas cosas que no son ciertas excepto en un reducido número de casos entre los que se cuenta Carmageddon. Psicólogos, periodistas y sociólogos, habitualmente mal informados acerca del contenido de estos productos, han opinado en repetidas ocasiones sobre lo perjudicial que resulta este elemento lúdico criminal sobre la mente de cualquiera, sobre todo si es un menor. La polémica esta de nuevo servida...

**Calificación**

**Carmageddon**

**Pros:** El mundo tridimensional de Carmageddon ofrece la mayor libertad de acción y movimiento que se ha visto hasta ahora en un juego. Sus opciones y principales características demuestran un diseño ingenioso y atractivo que puede proporcionar muchas horas de juego.
**Contras:** Los gráficos son de bastante baja calidad, y en ocasiones excesivamente confusos. Utilizar el asesinato como medio para ganar una carrera no tiene gracia.

## Golf y animatronics

# 3-D Ultra Minigolf

*Desde el clásico Zanny Golf, pocos títulos se han creado dentro de esta variación tan particular de unos de los deportes más elitistas. Sierra propone recuperar este entretenido "deporte" con 18 curiosos hoyos.*

Ninguno de los juegos de minigolf que han salido hasta ahora consigue alcanzar la indeleble marca que ZannyGolf dejó en todos aquellos que lo jugaron en su día, y 3-D Ultra Minigolf no es una excepción a pesar de poseer bastantes virtudes.

Un minigolf consiste en una serie de hoyos cuya dificultad no radica en las grandes distancias a cubrir, sino en los obstáculos artificiales que se ponen en cada uno de ellos. A modo de pequeños parques temáticos, presentan numerosos elementos que pueden favorecer o perjudicar el golpe del jugador, como cañones, rayos láser, vehículos en movimiento, o el más típico y tópico de todos ellos: el molino de viento. Ciertas reglas del golf son también aplicables, como la existencia de un par que no se debe superar o penalizaciones por lanzar la pelota a zonas de agua.

Sin embargo, con respecto a su hermano mayor, el minigolf es mucho más fácil de jugar, ya que no hay diferentes palos ni fenómenos atmosféricos –como el viento– que puedan alterar la trayectoria de la pelota, aunque el terreno sí afecte. Así pues, con una sencillez pasmosa, sólo se trata de colar la pelota en el hoyo en el menor número de golpes, y a ser posible, bajo par y por debajo del contrincante.

### Hoyos vivos

Sierra ha diseñado para este juego 18 hoyos de diverso grado de complejidad, aunque casi todos ellos son muy fáciles una vez se conoce cómo funcionan, así que sólo unas cuantas partidas bastan para descubrir los secretos de cada uno, desapareciendo el factor sorpresa para dar paso a un juego "profesional". Además de los numerosos obstáculos que hay a lo largo de todo el circuito, en algunos de ellos hay divertidas animaciones que ilustran los efectos del obstáculo, como es el caso de un troglodita que propina un buen golpe a la pelota con su cachiporra. Muchos de ellos parecen las figuras animadas de cualquier parque de atracciones nacional, cuyo movimiento se activa al pasar cerca tocando un resorte, y algunos consiguen la calidad de un buen animatronic de Hollywood.





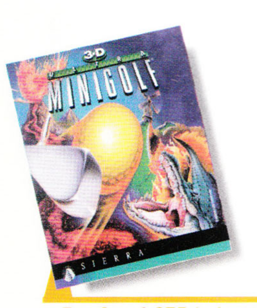





### El error fatal

Hasta cuatro jugadores en el mismo ordenador pueden jugar a 3-D Ultra Minigolf, en diversas modalidades que incluyen el recorrido completo compitiendo por el par o por tiempo, los 9 primeros hoyos o los 9 últimos, o una selección personalizada de los mismos. Cuando participa más de una persona, los obstáculos quedan vetados para los demás cuando son utilizados por uno de los jugadores, aunque no en todos los hoyos.

Además, la vista de la bola en algunos de ellos se ve entorpecida por elementos decorativos, como sucede en el hoyo del reino de Neptuno con los peces. En algunos puntos muy concretos se pueden detectar errores de programación que obligan a empezar de nuevo el hoyo, como en las ruinas de la jungla donde la pelota puede quedarse

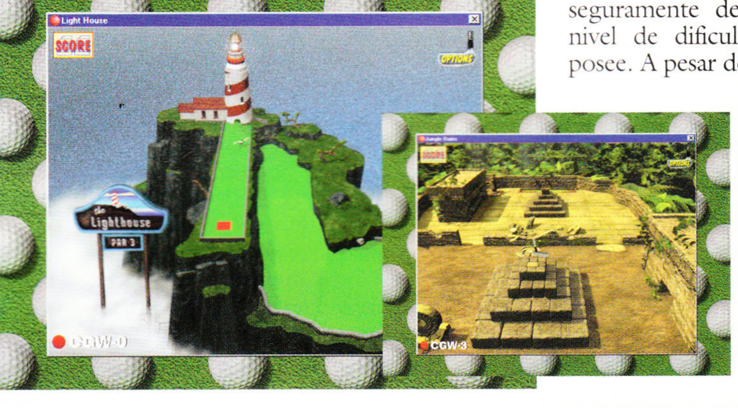



**Precio:** 4.975 (orientativo)
**Requerimientos:** 486/66 MHz, 8 MB de RAM, Disco Duro, SVGA, Ratón, CD-ROM 2X, Windows 3.1 o Windows 95, Tarjeta de Sonido
**Nº de jugadores:** De1a 4
**Editor:** Sierra
**Distribuidor:** Coktel



*Sierra ha diseñado para este juego 18 hoyos de diverso grado de complejidad*

atascada en el interior de un muro de piedra sin posibilidad alguna de recuperación.



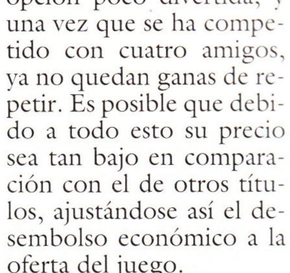


## Calidad y atractivo

Los numerosos detalles y divertimentos de los hoyos, animan al jugador a probar constantemente los efectos de cada obstáculo, si bien una vez conocidos todos, no existe incentivo a jugar demasiadas veces más, durando una partida para dos jugadores algo más de una hora. No está muy claro el porqué, ya que a nivel técnico este juego no deja nada que desear –al margen de esos errores de programación ya mencionados–: los gráficos son en alta resolución, en 3D y bastante vistosos, el diseño de obstáculos suma algo de entretenimiento, y el interfaz es muy sencillo. Sin embargo, 3-D Ultra Minigolf no llega a llenar demasiadas horas de ocio, pues si al principio resulta poderosamente atractivo, tras unas horas de juego ya no apetece volver a cargarlo.



Quizá esto se deba a que es demasiado fácil, incluso en los hoyos más complejos, y la curva de aprendizaje es tan baja que no llega a las suelas de los zapatos de Torrebruno. El juego en modo un jugador queda pronto desechado como opción poco divertida, y una vez que se ha competido con cuatro amigos, ya no quedan ganas de repetir. Es posible que debido a todo esto su precio sea tan bajo en comparación con el de otros títulos, ajustándose así el desembolso económico a la oferta del juego.



3-D Ultra Minigolf es un buen intento a nivel técnico, pero el juego en sí carece de algo que lo haga atractivo para jugarlo en repetidas ocasiones. No se trata de que tenga pocos hoyos ni del diseño en sí, sino seguramente del escaso nivel de dificultad que posee. A pesar de la antigüedad del conocido Zanny Golf, su adictividad y jugabilidad siguen vigentes, por muchos avances técnicos que se hayan producido desde entonces. Aunque este producto llena un hueco largo tiempo vacío, y de momento no tiene competencia, no logra ser uno de esos entretenimientos que se convierten en el recurso siempre a mano para breves ratos de ocio.



**El truco es...**

**Aprende bien el funcionamiento de los obstáculos de cada hoyo, y no dejes de probar nunca ninguno porque parezca malo. Por ejemplo, el cocodrilo del último hoyo meterá la bola en el mismo si apuntas a su boca, aunque quizá nunca intentarías hacer nada con él teniendo en cuenta su taimada fama.**

**Calificación**

**3-D Ultra Minigolf**

**Pros:** El diseño de los hoyos está muy cuidado, presentando unos gráficos en alta resolución que en conjunción con las animaciones y las características de los obstáculos, animan mucho el juego.
**Contras:** Existen errores de programación incomprensibles en un producto comercial y terminado, aunque no es la primera vez que esto ocurre con un juego de Sierra.

¡Desahógate!

# Re-Loaded

*Es como una batalla entre hormigas sobre un escenario en 3D. Tú lo observas todo desde arriba, manipulando al protagonista. Si muere, te lavas las manos, y si gana te llevas los aplausos... ¿puede pedirse algo más?*

En la misma línea que S.W.I.V. o la saga Crusader, pero con una perfección menos acusada y a años luz de la resolución gráfica de Time Commando (al cual puede recordarnos sobre todo en los primeros niveles y no tanto por alguna circunstancia concreta cuanto por su aspecto general), nos enfrentamos en esta ocasión a un juego en el que la resolución de las distintas misiones lleva implícito el desarrollo y descubrimiento de pasadizos, dentro delos diferentes tipos de laberintos que integran el conjunto de escenarios en donde transcurre la acción.

## Una maraña brillante

Durante el juego, el desarrollo de sus circunstancias te obligará a recorrer ingeniosos dédalos con excusas encarnadas en terrenos escabrosos, complejas infraestructuras o bases militares, en cuyos alrededores encontrarás diseminados diferentes elementos hostiles tales como agresivos individuos de civilizaciones perdidas, o cañones automáticos en las colonias de los invasores del planeta en el que te encuentras, sin olvidar las trampas que tendrás que salvar para salvar tu vida. Otras dificultades surgirán en forma de barreras arquitectónicas o naturales que tendrás que superar de una u otra forma, y casi siempre rodeando el terreno circundante para encontrar una rampa de acceso, una cinta transportadora, un elevador o algún que otro teletransporte a esa terraza superior que a primera vista resulta inalcanzable.

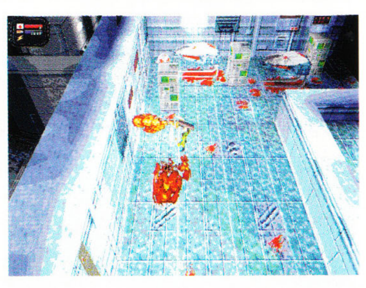
Serán seis los mundos en donde tendrás que dejar tu huella sangrienta, disparando mucho antes de preguntar, por supuesto; seis los héroes y sus diferentes habilidades, con los que podrás contar para apropiarte de sus personalidades y poder desafiar al escurridizo C.H.E.B., explorando terrenos que van cambiando a medida que pasa el tiempo o activando y desactivando láseres, puertas o puentes que en principio intentarán impedir tu avance.

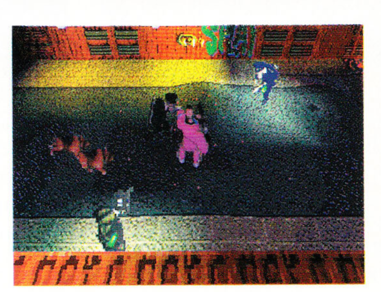
## Sencillez

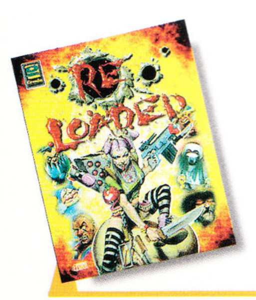
Como es natural, el elemento gore estará presente a lo largo de cada partida sembrando la pantalla de sangre y gritos desesperados, pero es que últimamente no hay juego que lo pueda evitar, circunstancia que no es óbice para que el funcionamiento de Re-Loaded resulte bastante sencillo ya que con cuatro teclas o el joystick tienes cubiertas tus necesidades esenciales. Al comienzo de cada misión serás informado acerca del trabajo que tengas que realizar y no pasarás de nivel hasta que lo hayas conseguido, así que si crees que has hecho todo y no puedes salir de donde estás, será porque indudablemente falta por cumplirse alguna premisa esencial de la misión.

Existen tres niveles de dificultad y otros tres de juego en donde las balas podrán no herir al otro jugador en el modo de dos jugadores, o por el contrario, arrasar con cualquier cosa que se interponga en su camino. La mú-









**Precio:** 6.990
**Requerimientos:** Pentium 75 MHz, 8 Mb de RAM para MS-DOS, 16 Mb de RAM para Windows '95, SVGA 256 colores, Tarjeta de Sonido, CD-ROM 2x,
**Nº de jugadores:** 1 ó 2
**Editor:** Gremlin
**Distribuidor:** Arcadia



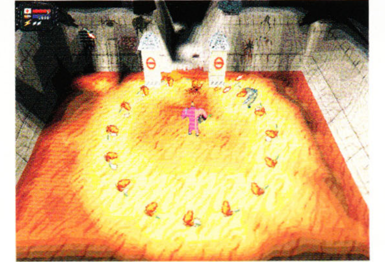


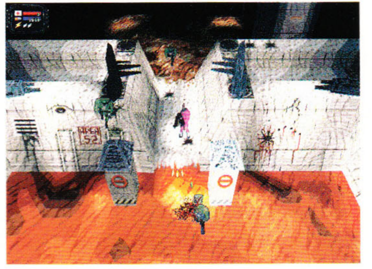
sica es bastante animada, un poco escandalosa, pero como al fin y al cabo vas a matar a todo bicho viviente… ¡no importa! Como dato técnico final, en la esquina superior izquierda de la pantalla de juego aparecerá una pequeña ventana que tiene por un lado el elemental mapa del terreno que vas peinando y si le das la vuelta, una representación gráfica del estado de tu salud y las vidas que te quedan.

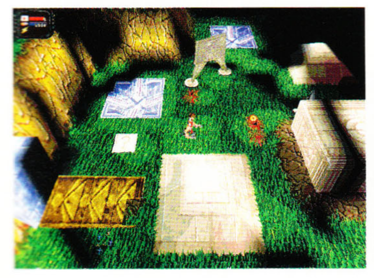
Como no se dónde encuadrar este producto y al principio del artículo dije cuáles eran sus mejores inmediatos, terminaré de acotar el terreno en donde se encuentra a la baja: es mejor que un Yoda Stories o las Aventuras de Despacho de Indiana Jones, acercándose más –sin llegar a tocarlo– a AMOK. Es un juego más en el amplio sentido de la palabra, adecuado para pasar el rato, pero que no ofrece sorpresas ni alicientes nuevos que sobresalgan entre productos similares de su género, y no sólo eso, sino que su precio es casi el mismo que algunos otros juegos más sobresalientes, como puede ser MDK, del cual difiere escasamente.

**Serán seis los mundos en que tendrás que dejar tu huella sangrienta, disparando mucho antes de preguntar, por supuesto**





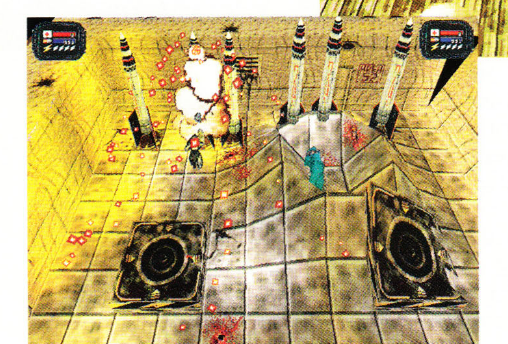






**El truco es...**

**En el primer nivel tendrás que ir recogiendo larvas brillantes del suelo para dárselas al individuo que puede reparar el puente que te permitirá ascender a la fase siguiente. El puente se encuentra al sureste. En el segundo nivel, tendrás que derribar el tótem que se encuentra junto al templo de piedras para poder salvar el desnivel y terminar con éxito la misión.**



**Calificación**

**Re Loaded**

**Pros:** Tendrás la oportunidad de disfrutar un juego rápido, no excesivamente difícil y muy colorista. Es como jugar a los superhéroes en micro-machines. Existen multitud de escenarios llenos de recovecos para explorar y su sencillo interfaz hace Re-Loaded muy jugable y adictivo. **Contras:** La calidad de los gráficos es baja aún en su máxima resolución y necesita un potente equipo para correr bien a pantalla completa. Si quieres fluidez de juego, deberás reducir tanto la ventana que a veces será complicado distinguir el momento de acción cuando se presenten muchos elementos animados en la escena al mismo tiempo. El precio es muy elevado.

Diversión a lo bestia

# Timón y Pumba
## Juegos en la Selva

*Aunque siempre se ha dicho que la selva es un lugar peligroso para jugar, Timón y Pumba vienen a demostrarte lo falso de esta afirmación. ¡Es más! ¿acaso podrías tener mejores compañeros de juego a falta de tus amigos humanos?*

Aunque hay clásicos que nunca mueren, las distintas versiones que puedan aparecer de los mismos a lo largo de la historia de los juegos para PC, serán tan variadas como la ilimitada capacidad creativa de la mente humana lo permita. Con el pretexto de dar trabajo a Timón y Pumba –que se encontraban en paro desde la última película que hicieron–, Disney nos entrega una versión muy desenfadada de cinco de los más famosos juegos nunca ideados: un pinball, una especie de tetris, un matamarcianos muy especial, otro juego para apuntar y disparar y por último una prueba de habilidad consistente en saltar plataformas cuyo movimiento es constante. Son pasatiempos elementales y sobre todo dirigidos a nuestros adultos de corta edad, pero ¿quién resistirá la tentación de sucumbir a sus encantos?

### Pinball

La acción te sitúa en el centro de un claro practicado en medio de la selva, pero en este claro, además de jirafas, hipopótamos, serpientes, jabalíes, insectos y algunos animales más, encontrarás tres flippers. ¿Qué pintan ahí? Pues son el elemento esencial para poder jugar, dado que todo forma parte de un colosal pinball en donde irán apareciendo y desapareciendo diversos elementos a lo largo de la partida. Para acumular la mayor cantidad de puntos posible, tendrás que formar, cuantas veces puedas, la palabra "Hakuna Matata", al tiempo que intentas llevar el insecto-bola que lanza la serpiente a través de los túneles o las rampas diseminados por la superficie de juego, o lo lanzas contra las dianas y parachoques para acumular puntos en tu marcador. El control es muy sencillo y su gran jugabilidad está a la altura del importante elemento adictivo del juego. Podrán jugar uno o dos jugadores por turnos.

### Slingshooter

Para quienes no sepan inglés, y aún a riesgo de parecer un insulto, ésta palabra sólo quiere decir que se trata de un juego en el cual apuntas y disparas, nada más. La dificultad estriba en que cada nivel que haya sido superado, dará paso a otro más difícil en donde los elementos que tendrás que eliminar, pasan cada vez más aprisa delante de la pantalla de tu ordenador, moviéndose en todas direcciones para que los persigas con el punto de mira y los derribes. ¿Tu munición? El arma definitiva del universo conocido: las frambuesas. Si sois dos para jugar, tendréis que compartir tandas.

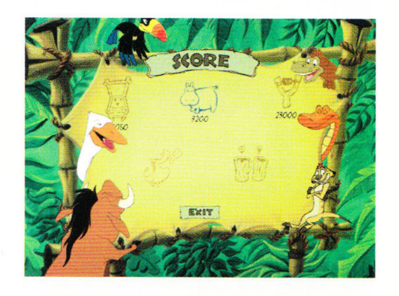
### Tetris




Aunque en el programa original se llama algo que podría ser traducido como sueltachinches, dado que se trata de mantener sin llenar los troncos de árbol que Pumba y Timón utilizan como almacén de insectos para comer –una especie de despensa–; el juego es un Tetris simplificado y a color, en donde unos insectos que van cayendo en parejas de dos con distintos colores, deben ser colocados de tal forma que aparezcan agrupados de cuatro en cuatro con el mismo color. Esto hará que se eliminen automáticamente. Si provocas una reacción en cadena, enviarás piedras-tapón a la leñera del otro jugador y aquellas no se disolverán a menos que les acerques una cerilla. Podréis jugar dos personas a la vez.

### Cruzar la orilla

El reto planteado en Hippo Hop trata de lo siguiente: te encuentras en una orilla del río, sin comida, y tienes que cruzar al otro lado para asistir a una suculenta barbacoa. Saltando sobre las tor-










**Precio:** 6.500
**Requerimientos:** 486 DX/33 MHz, 8 Mb de RAM, Windows 3.1 ó '95, MS-DOS 3.3 ó superior, SVGA 256 colores, CD-ROM 2x, Tarjeta de Sonido.
**Nº de jugadores:** 1 ó 2
**Editor:** Disney
**Distribuidor:** Buenavista Home Entertainment



**Disney nos entrega una versión muy desenfadada de cinco de los más famosos juegos nunca ideados**








tugas, los troncos que flotan en el agua o cualquier animal que pase por allí, deberás aprovechar para coger algo que pueda ser comido y llevarlo a la fiesta que te espera. Sólo una precaución: has de tener cuidado cuando saltes sobre los cocodrilos porque pueden darse la vuelta cuando menos lo esperas, y algunos nadan con las fauces abiertas. ¡Ellos también tienen mucha hambre! Ranas, serpientes, hienas, pirañas... la verdad es que la comida escasea y para algunos de los habitantes del río, tú puedes ser el siguiente plato.





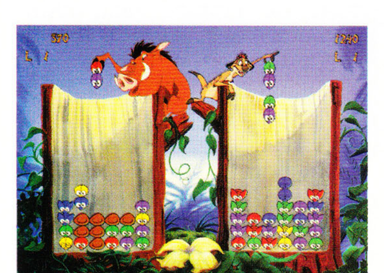
**El truco es...**

**Cuando juegues en la galería de tiro, no intentes darle al pez que salta desde la cascada cuando menos lo esperas ya que es muy difícil, –al menos en las primeras partidas–, y te impedirá concentrarte en los demás elementos de tiro, llegando a perder muchas oportunidades para aumentar tus puntuaciones.**



## Matamarcianos

Burper es un juego que se desarrolla con el mismo estilo que los antiguos matamarcianos en donde tu nave se encontraba en la parte inferior de la pantalla y se movía a lo ancho de la misma. Los enemigos iban bajando desde arriba hasta la zona donde tú estabas, y tenías que eliminarlos antes que tocasen el suelo o se estrellasen contra ti. Esto es lo mismo, solo que tu nave será Pumba y los marcianos diversos insectos, algún mono "cabreado" y hasta un mismísimo fregadero. Tendrás que disparar a base de lapos y eructos. Muy repugnante para personas sensibles...







**Calificación**

**Timón y Pumba Juegos en la Selva**

**Pros:** La calidad no desmerece anteriores entregas de ésta compañía y la música y las animaciones están en la línea Disney, a cuyo buen hacer todos estamos acostumbrados. Es un producto sumamente ameno para las edades a las cuales va dirigido.

**Contras:** Los cinco juegos que trae el producto son fáciles, muy elementales. El movimiento de la bola en el pinball tiene un comportamiento un tanto extraño. Su precio es similar a otros productos superiores tales como el recientemente aparecido "Misión PeligRosa" o el mismo Toy Story de Disney.

Con el guante en el ratón

# Front Page Sports: Golf

*Después de la reunión de accionistas, unos cuantos hoyos con los directivos de la multinacional. El autobús de la empresa espera. Nadie baja. En la sala de juntas, un grupo de ejecutivos trajeados, pero con las corbatas desaflojadas, agarran (guante en mano) los ratones de sus equipos.*

Ya no es necesario ser un ejecutivo agresivo para desplazarse al "club de campo" los fines de semana y jugar unos cuantos hoyos pisando el tupido manto verde del green. El nivel de detalle que los simuladores de golf han logrado hoy por hoy consigue confundir la realidad, pero en el caso del programa Front Page Sports: Golf, sólo mirar el suelo de la habitación nos recordará que no estamos en el campo.

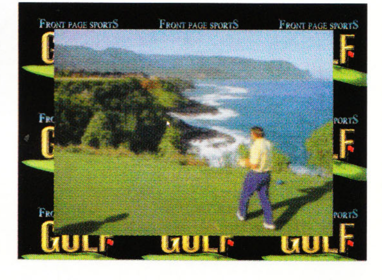
En el programa de Sierra podemos demostrar nuestra habilidad con los hierros en tres recorridos disponibles, aparte de otros que se pueden adquirir por separado. El interface del programa, sencillo pero cuidando al máximo el detalle, arropa todas las opciones que un juego de este tipo debe poseer y que a buen seguro los lectores ya conocen: múltiples vistas, repetición del golpe, utilidad para la edición y creación de jugadores, distintos modos de juego, mulligans, gimmies, etc. Aunque los menús de la aplicación para Windows 95 poseen múltiples opciones de configuración, casi todo es accesible mediante iconos en una barra que aparece durante el juego, y que cambia según la situación en la que nos encontremos.

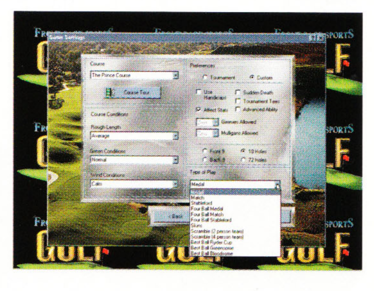


En este caso los jugadores no son ya los clásicos personajes reales digitalizados a los que estamos acostumbrados últimamente en los juegos de golf, sino que en su lugar aparecen modelos 3D generados por ordenador, que recrean a la perfección los movimientos del jugador. De aspecto similar a los "Dummies" (pero mucho más guapos), la simulación en el movimiento, tomado de personas reales, alcanza niveles de detalle muy elevados, hasta el punto de poder hacer perder el equilibrio al jugador (con movimientos de ratón poco ortodoxos), y acabar con sus huesos en el suelo. Los efectos de sonido (muy logrados) y la alta calidad gráfica que muestra la aplicación, bordan el trabajo desarrollado por Sierra en la creación de este juego. Pero el punto más interesante del programa es el sistema Trueswing que puede utilizarse (a elección del usuario) para realizar el golpe. Este sistema está asociado al movimiento del ratón, respondiendo el golfista a los movimientos de éste, bien sea hacia delante o atrás, o en desplazamiento lateral, todo un logro para poner a prueba la pericia del jugador.

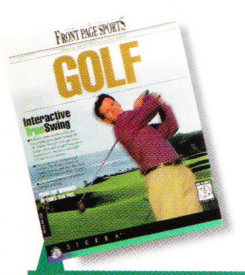
### El riesgo de la simulación

El secreto de los grandes maestros de este deporte, y con seguridad el motivo que hace que destaquen dentro del ranking de jugadores profesionales del panorama golfístico, es la capacidad de evaluar todos los elementos que pueden influir en el momento del golpe. Desde el estado del green, la ligera brisa que hace corretear las briznas de hierba, la posición de las manos, el deslumbre del sol, el modo de flexionar las rodillas, y hasta la humedad del suelo; todos estos son factores que un buen jugador debe tener en cuenta cuando se dispone a realizar el swing. En este simulador de Sierra, queda bien demostrada la "teoría del efecto mariposa", donde un pequeño batir de alas en la costa de Florida bien podría producir, por acumulación de circunstancias, un huracán en las abruptas costas del Japón.

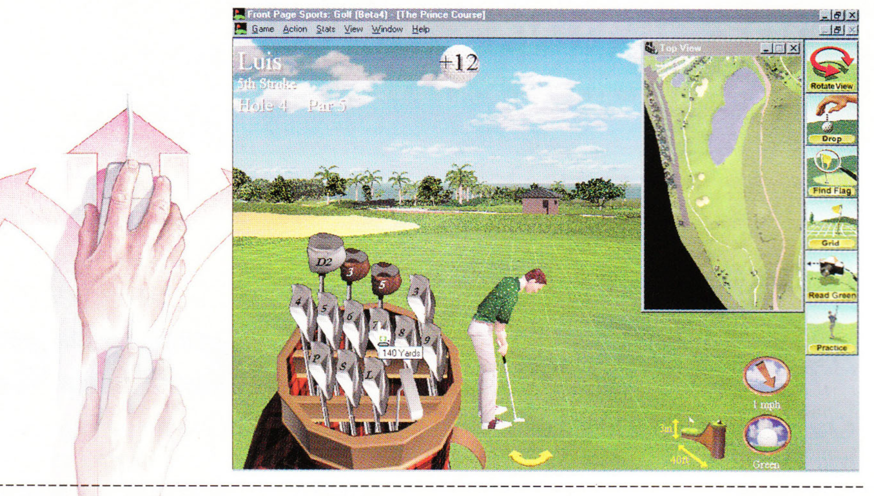


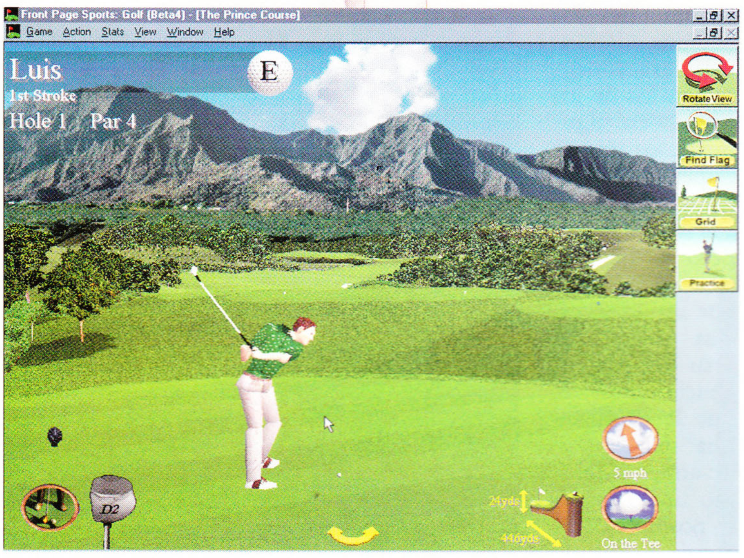
Un cálculo muy a la ligera del efecto del viento, un microscópico desvío del ratón en el momento del golpe, una pequeña desviación angular en la colocación en el "tee", junto con la

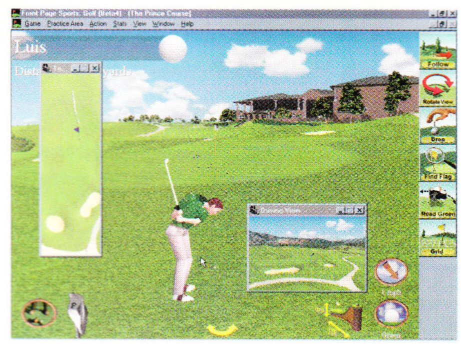



**Precio:** 4.975
**Requerimientos:** Pentium 60, 12Mb de RAM, Windows 95, SVGA, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** De 1 a 255
**Editor:** Sierra
**Distribuidor:** Coktel

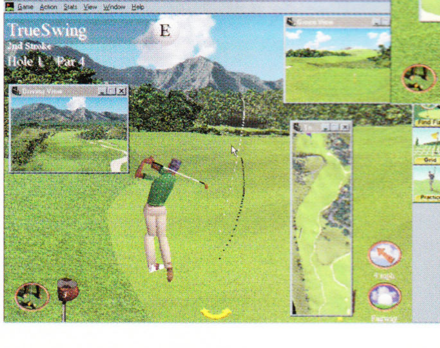


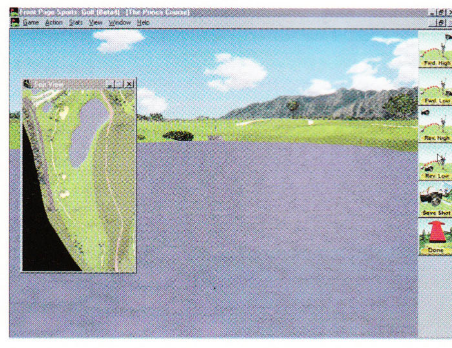

**Podemos demostrar nuestra habilidad con los hierros en tres recorridos diferentes**







## El truco es...

**Poner el máximo empeño para no hacer desplazamientos laterales en el momento del golpe cuando nos encontremos en el modo de Trueswing, ya que este hecho ocasionará que la pelota se dirija a lugares inesperados. Para lograr esto no hace falta otra cosa más que practicar mucho y calibrar bien la sensibilidad del ratón a nuestro gusto.**

mala suerte de ser el primero que tiene que realizar el drive, y necesitaremos casi un Land Rover para conseguir acceder al recóndito lugar donde ha ido a parar nuestra pelota.

¿Qué demuestra todo esto? Pues bien sencillo. Que el nivel de realismo en la simulación está acorde con la dificultad intrínseca de este deporte (según muchos, uno de los más difíciles). Pero la pregunta del millón sea quizás: "¿Es esto lo que quiere el usuario?" A todas luces, lo que los muchachos de Sierra han intentado conseguir es un gran simulador, y seguramente lo que el aficionado a este deporte o el fanático de los simuladores PC quiere es realmente esto; plasmar todos los aspectos de la realidad (dificultades incluidas) en un juego de ordenador, y ¡vaya si lo han conseguido!

## Calificación

**Front Page Sports: Golf**

**Pros:** El realismo en el golpe está muy conseguido, ajustándose muy bien a la dificultad intrínseca del deporte. Los escenarios son muy detallados y los efectos de ambiente sublimes.

**Contras:** Son necesarios muchos golpes antes de dominar el swing, lo que puede desesperar a más de uno si lo que se pretende es jugar, divertirse, y sobre todo ganar. Al igual que otros juegos de golf que han introducido el sistema virtual de ejecución del swing con el ratón, queda siempre en el aire un atisbo de suerte cuando un golpe sale perfecto.

Fuera de juego

# 4-4-2 Soccer

*Otro juego de fútbol en el horizonte... ¿una nueva amenaza para el reinado de la saga Fifa de EA Sports? Pues la verdad es que no.*



**Precio:** 3.990
**Requerimientos:** Pentium 90, 16Mb de RAM, MS-DOS 5.0 o superior o Windows 95, CD-ROM 2x, 50Mb de disco duro libre, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 o varios
**Editor:** Virgin/ARC
**Distribuidor:** Virgin

Francamente, nos cuesta comprender el motivo que venga a explicar el por que cada cierto tiempo son lanzados al mercado juegos que cuentan con escasas razones para haber sido ni tan siquiera programados. Más raro resulta aún que el juego que nos ocupa en esta ocasión, 4-4-2 Soccer, sea editado por Virgin, distribuidora que cuenta con escasas máculas en su trayectoria tan evidentes como esta.

Que a estas alturas de la vida, cuando por nuestros ordenadores han pasado títulos tan excelsos como Fifa ´97 o Kick Off ´97, se nos ofrezca un nuevo juego de fútbol que no sólo no aporta ningún factor innovador, sino que encima está muy por debajo de los mencionados en casi todos sus aspectos, tampoco resulta sencillo de comprender.

Que sus gráficos no sean ninguna maravilla –ni tan siquiera en alta resolución– se le podría perdonar; incluso se podría pasar por alto el hecho de que los uniformes de los equipos no coincidan exactamente con los de los reales –en algunos casos sólo se respetan los colores, y en otros ni eso tan siquiera–, pero lo que no se le puede pasar por alto es su escasa jugabilidad y su débil inteligencia artificial, que le confieren una falta total de atractivo. Como único aspecto positivo se nos antoja destacar el hecho de que la base de datos del juego incluye los nombres reales de los componentes de todos los equipos mundiales que el programa pone a nuestra disposición, y la posibilidad de que varias personas puedan jugar en red.

De juegos como este sólo cabe concluir que hasta los más sabios se equivocan, y esperar que Virgin opte por el "borrón y cuenta nueva". Algunas de sus nuevas producciones ya anunciadas así lo acreditan sobradamente.












**El truco es...**

**Aunque resulta obvio que lo que vamos a decir le resta aún más jugabilidad al programa, la consabida estrategia de tratar de regatear con un sólo jugador a todos los contrarios, llegar hasta el area, disparar e intentar marcar, funciona en más de una ocasión.**

**Calificación**

**4-4-2 Soccer**

**Pros:** Resulta difícil encontrar algo destacable, a excepción de que el precio del juego es sumamente asequible y que el apartado sonoro está bastante bien.

**Contras:** Casi todos. Tanto los gráficos, como los movimientos, la inteligencia artificial de los jugadores, la calidad técnica o la jugabilidad hacen aguas.




# El Monstruo ha viajado a América... ¡y trae sorpresas para todos sus amigos!

## Rol/Aventura

| | |
|---|---|
| Diablo | 7.600 |
| La ciudad de los niños perdidos | 6.990 |
| Sherlock Holmes: La rosa tatuada | 6.990 |
| Tomb Raider | 7.650 |
| Sonic & Knuckles | 6.995 |
| Masters of Orion II | 8.000 |
| Privateer II The Drake | 7.000 |
| Larry: Love for Sail | 4.950 |

**Módem 33.600 + 1 año de conexión 20.000 ptas.**

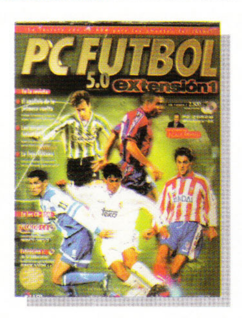
## Deportes

| | |
|---|---|
| FIFA 97 | 5.950 |
| Road Rash | 5.950 |
| Screamer 2 | 5.500 |
| Sega Rally | 7.990 |
| NHL 97 | 6.000 |
| NBA Live | 6.000 |

## Extensión PC Fútbol 5.0

Sigue disfrutando con Michael Robinson del mejor simulador de fútbol.

**2.500 pts.**




## Arcade/Acción

| | |
|---|---|
| M.D.K. | 6.800 |
| Quake | 8.300 |
| Virtua Fighter | 7.990 |
| Redneck Rampage | 6.990 |
| Hunter Hunted | 7.300 |
| Deadly Tide | 4.900 |
| Outlaws | A consultar |

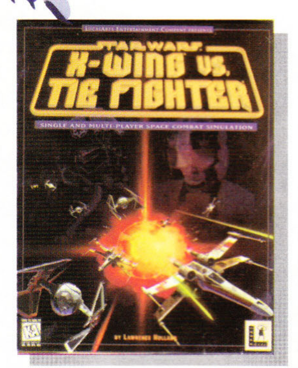
## Simuladores

| | |
|---|---|
| Flying Corps | 8.500 |
| EF 2000 | 8.500 |
| Need for Speed II | 6.990 |
| HIND | 7.650 |
| A-10 Cuba | 8.000 |

## Hardware

| | |
|---|---|
| Volante + Pedales Per4mer | 10.900 |
| Joystick Gravis Phoenix | 8.900 |
| Wingman Extreme + Descent II | 7.900 |
| Microsoft SideWinder | 7.400 |

## ¡Noticias Monstruosas!




El Montruo Multimedia se ha ido a visitar al tío Billy a las Américas, y de paso se ha traído las últimas novedades: **Eve, X-Wing vs Tie Fighter, Fable win'95**... O sea, que ya puedes ir devolviendo el billete de avión y venir a Open.

## Estrategia

| | |
|---|---|
| Caesar II | 4.950 |
| Z Platinium | 7.100 |
| M.A.X. | 6.700 |
| Warcraft II | 6.900 |
| Heroes of Might & Magic II | 7.600 |
| Red Alert Counter Str | 2.990 |

## Clásicos/Packs

| | |
|---|---|
| Chess Master 5000 | 8.000 |
| Megapack 6 (10 CD's) | 6.900 |
| Full Throttle + Heart of China + King's Quest VI | 7.900 |
| 3D Ultra Pinball | 4.950 |
| Virtual Vegas | 3.995 |

¡Monstruoso!
Envíos a toda España

**OPEN MULTIMEDIA**
**C/Valencia 395 Tel. (93) 457 82 75**
**BARCELONA Metro Sgr. Familia**
**Bus 33 34 43 44 19**

**CUPÓN PARA PEDIDOS**

Nombre y apellidos

Dirección

Ciudad/Provincia

Código Postal    Teléfono

| Unidades | Descripción | Precio |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## La nueva tribu de la U.S. Army

# Comanche 3

*En la tarde del viernes 5 de Abril de 1.991, la U.S. Army hizo pública su decisión de dar por ganador del concurso para la construcción del nuevo helicóptero ligero al consorcio formado por Boeing-Sikorsky, que derrotaba así, al otro consorcio participante Bell-McDonnell Douglas.*

Tras dos intentos por realizar una simulación del Comanche, las cuales se acercaban más a la definición de arcade que a la de simulador propiamente dicho, llega Comanche3. Y como dice el dicho, a la tercera va la vencida.

Sin duda alguna lo han conseguido. Todo, absolutamente, todo esta recreado fielmente, siendo, ahora sí, una simulación en toda regla, pilotando el, sin duda, helicóptero más sofisticado y moderno del mundo.

### La montura

El Boeing-Sikorsky RAH-66 Comanche es el concepto de cómo debería ser el helicóptero de reconocimiento/ataque del siglo XXI. Es rápido, ligero y fuertemente armado, además de silencioso, difícil de ver a simple vista y casi invisible al radar. Es capaz de aguantar más daño que cualquier otro helicóptero.

El axioma que ha surgido al final del siglo 20 es, que si puedes ser visto te pueden dar y si te pueden dar, te pueden matar. Los militares han aprendido bien la lección y ya no confían la seguridad en motores rápidos ni en ligeros blindajes. La única forma de garantizarse la seguridad de cualquier cosa, es conseguir que sea difícil de detectar. El enemigo no puede destruir algo que no ve. Todo esto y más es, a grandes rasgos, la descripción del Comanche, un verdadero helicóptero furtivo.

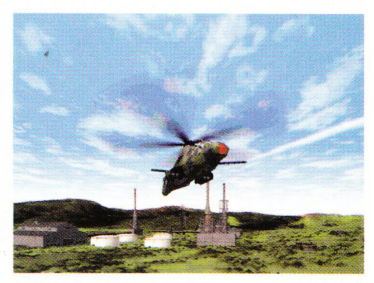
Pero una cosa es ser furtivo y otra efectivo en el campo de batalla. El Comanche es capaz de infligir gran cantidad de castigo, más que cualquier otro helicóptero convencional. Todo este armamento va alojado en una bodega de bombas, aunque cuando la furtividad pasa a un segundo plano, puede llevar soportes externos. El Comanche reemplazará a los helicópteros con más de treinta años de antigüedad, como los Bell AH-1G/Q y OH-58 Kiowa, a partir del año 2000.

En principio el pedido era de 2.200 unidades pero luego ha sido reducido a menos de 1.300 RAH-66.

### Realidad virtual

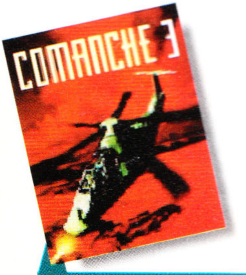
Siguiendo las últimas tendencias de los simuladores de vuelo aparecidos en el mercado que, salvo excepciones, utilizan las técnicas más modernas en cuanto a gráficos, Novalogic no iba a ser menos. En el Comanche 3 utiliza un motor gráfico llamado Voxel Space 2, que le permite recrear el mundo real hasta el más mínimo detalle. Comanche 3 es, sin duda, el simulador con los gráficos más impresionantes vistos hasta la fecha.

Cada detalle ha sido cuidado al máximo, desde las cosas más simples hasta las más importantes, todo esta detallado. Efectos visuales que producen los rayos solares, el espesor de la hierba, el viento. Desde aquellos detalles que nos afectan directamente como aquellos que están ahí simplemente para decorar. Se ha tenido en cuenta desde la estructura interna del Comanche, cuando somos derribados, hasta el silbido de los pajaritos. Son esta clase de pequeños detalles los que ayudan a recrear perfectamente el mundo y a hacernos creer que es realidad, que sintamos como si verdaderamente pilotásemos un Comanche en una misión real.






Simplemente es impresionante volar en este mundo "cuasi" real, lleno de objetos con los que podemos interactuar: los árboles no son meramente decorativos,




**Precio:** 7.990
**Requerimientos:** 486/100MHz, 16 MB de RAM, MS-DOS 5.0 o superior o Windows 95, CD-ROM 2x, SVGA, tarjeta de sonido
**Nº de jugadores:** 1 a 9
**Editor:** Novalogic
**Distribuidor:** Electronic Arts



sino que llegado el momento, podrán suponer un grave riesgo para nuestra salud si nos acercamos demasiado, al igual que otros objetos como antenas, camiones, etc. Todos los objetos están ahí por algo.

Es impresionante ver las molestias que los señores de Novalogic se han tomado en la realización de este juego. Pero este concienzudo trabajo no se ha limitado meramente a los gráficos, va más allá. La banda sonora



esta a la altura de los gráficos, los efectos de sonidos son de lo más reales, algunos muy curiosos de ver en un simulador, como, por ejemplo, el sonido de los pájaros piando. Podremos escuchar, desde los ya típicos, lanzamiento de misiles, el cañón, explosiones, a los, no tan convencionales, como conversaciones por radio, la voz de nuestro instructor.

Al aunar unos gráficos soberbios junto con una banda sonora muy buena, los señores de Novalogic han conseguido recrear la atmósfera con los sufrimientos y emociones de un piloto de combate durante la batalla.

### Zona de combate

Todo este despliegue de gráficos y sonido sirve de fondo para cada una de las cuatro campañas, además de misiones de entrenamiento, de las que disponemos en Comanche3.

Desde la fría y árida estepa siberiana a la cálida y sensual Cuba, desde la seca Irak al húmedo Mar Negro. Cuatro contextos geográficos y políticos diferentes, encontrándonos con situaciones que pondrán a prueba nuestra pericia como piloto de combate.



Cada misión tiene sus particularidades, y el hecho de que en una misión cierta táctica nos haya valido, no quiere decir que valga para todas. No nos sirve el entrar a saco y destruirlo todo por que, seguramente, nos volarán la cabeza inmediatamente.



**El Comanche es capaz de infligir gran cantidad de castigo, más que cualquier otro helicóptero convencional**



Deberemos plantearnos una táctica para realizar la misión. Tenemos que tener en cuenta el armamento de que disponemos, si podemos pedir fuego de artillería, la situación del enemigo,...etc. Una serie de parámetros que hacen cada misión diferente a la anterior.

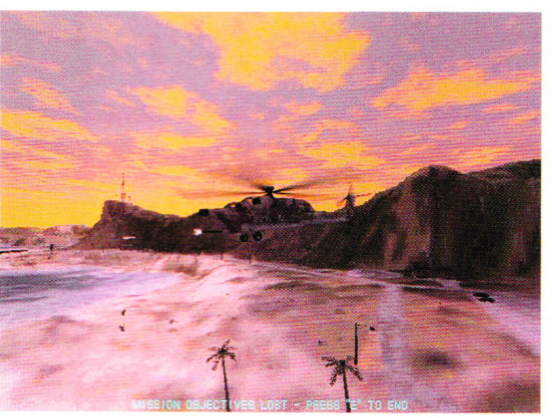


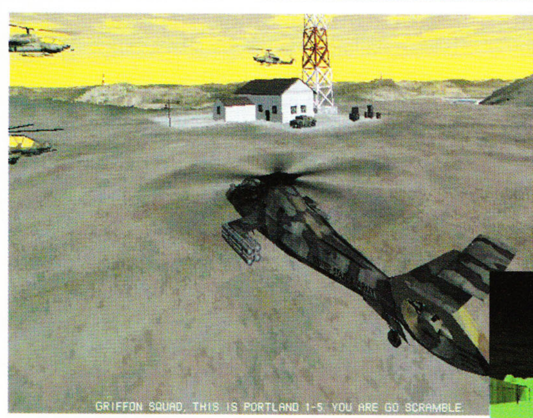
Además, dispondremos de algo que, en muchos casos, resultará casi imprescindible, nos referimos a nuestro "wingman" o aquí llamado "team mate". Será nuestro compañero de vuelo, irá donde nosotros vayamos y se comportará como uno más, con la diferencia que nosotros podremos ordenarle que destruya cosas por nosotros, mientras nos dedicamos a destruir otro objetivo.

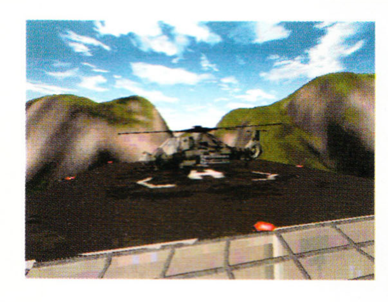
En unas misiones el objetivo consistirá en destruir varias unida-



**Los enemigos con los que nos vamos a enfrentar en las campañas del juego van desde un inofensivo BMR a un peligroso T-80**



des enemigas, mientras que en otras deberemos evitar que nuestras unidades sean destruidas. Sea cual sea la misión que se nos asigne, tendremos un número mínimo de objetivos cumplidos para considerar la misión ganada, de lo contrario, deberemos repetirla hasta conseguir el objetivo asignado.

## El bueno, el feo y el malo

La verdad es que hay veces que ni aún con tu compañero, es fácil llevar a buen puerto la misión. El enemigo en Comanche 3 no es tonto, sabe aprovechar las ventajas que se le presentan, sabe hacernos la vida imposible.

Los enemigos al que nos vamos a enfrentar en las campañas del Comanche 3 va desde un inofensivo BMR a un peligroso T-80. Este variará dependiendo de la campaña que volemos. Nos harán frente con armas de tierra, mar y aire, teniendo que estar preparado para saber reaccionar a tiempo para hacer frente a la amenaza.

Es aconsejable echarle un vistazo al manual y ver las características del enemigo, esto nos permitirá jugar con cierta ventaja, ya que conoceremos sus cualidades, haciendo que sea más fácil su destrucción y, en definitiva, andar más seguro por el campo de batalla.

Es bueno que sepamos que arma debemos utilizar contra un enemigo en concreto; en teoría podemos destruirlo todo con el cañón, pero es muy peligroso, ya que nos tendríamos que exponer excesivamente al enemigo. Por ello es aconsejable saber al dedillo contra qué tipo de vehículo es buena cada arma, ya que de esta forma seremos más efectivos en la destrucción del enemigo, a la vez que minimizamos el riesgo de ser destruidos al utilizar el arma correcta en cada momento.

Es aconsejable intentar destruir primero los helicópteros enemigos, si los hay, así evitaremos que den apoyo aéreo al enemigo; después tendríamos que destruir todo aquello que pudiera ponernos en peligro, léase tanques, cañones antiaéreos, etc, y sólo después dedicarnos a lo inofensivo. Todo esto, claro está, siempre que nos dejen y la velocidad no sea una característica primordial en la realización de nuestra misión. En ese caso, que la suerte nos acompañe. porque realmente la vamos a necesitar.

En definitiva, Comanche 3 es, sin duda, uno de los mejores simuladores aparecidos en el mercado, con unos gráficos soberbios, un nivel de realismo y de detalle muy alto, que, junto con, la posibilidad de volar varios jugadores a la vez, en modo cooperativo o competitivo, hacen del Comanche 3, si no el mejor, sí uno de los mejores simuladores de vuelo aparecidos hasta la fecha.

Pero siempre hay algún pero, podía haber sido perfecto si se le hubiera añadido un editor de misiones. Si se nos hubiese dado la posibilidad de crear nuestras propias misiones, la jugabilidad habría sido infinita.

Es una pena que, siendo como es un simulador de tal alta calidad, se nos haya limitado el número de misiones a realizar, y por tanto, la jugabilidad.

**El truco es...**

**Estudia concienzudamente la misión y crea una táctica adecuada para ella, ya que sólo de esta forma tendrás unas posibilidades razonables de conseguir terminar la misión con éxito.**

**Calificación**

**Comanche 3**

**Pros:** Una muy fiel simulación del RAH-66 Comanche, con unos gráficos soberbios y muy detallados, creando un mundo fiel al real, en donde es una delicia volar. Cada una de las misiones es un reto nuevo al que nos deberemos enfrentar.
**Contras:** El poco número de misiones y la falta de un editor de misiones, hacen que, jugar con el Comanche3, sepa a poco. Si se hubiese incluido el editor habría sido perfecto. Es algo imprescindible si se quiere asegurar el aumento de jugabilidad y más siendo el juego de tan alta calidad.




# Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

**Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de 2 JUEGOS "CLOSE COMBAT"**

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.




## Computer Gaming World
## Mi TOP 50...

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 17 | 34 |
| 2 | 18 | 35 |
| 3 | 19 | 36 |
| 4 | 20 | 37 |
| 5 | 21 | 38 |
| 6 | 22 | 39 |
| 7 | 23 | 40 |
| 8 | 24 | 41 |
| 9 | 25 | 42 |
| 10 | 26 | 43 |
| 11 | 27 | 44 |
| 12 | 28 | 45 |
| 13 | 29 | 46 |
| 14 | 30 | 47 |
| 15 | 31 | 48 |
| 16 | 32 | 49 |
| | 33 | 50 |

**Enviar a:** Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



# Contenido del CD




# OSCAR

**Nos hemos decidido este mes por regalarte un simpático juego de plataformas con el que pasarás muchas horas esquivando obstáculos y recogiendo las estatuillas que tanto ambicionan las gentes del cine. Su protagonista, Oscar, tendrá que nadar, volar, correr y saltar para conseguir el máximo número de premios posible, y podrá defenderse con curiosos objetos que nunca se concebirían como arma.**

**IMPORTANTE:**
**Debido a los requisitos de memoria de este juego, que funciona única y exclusivamente bajo MS-DOS, es necesario tener el arranque del sistema optimizado con MEMMAKER o QEMM. Consulta la sección de Servicio Técnico en esta misma página para obtener más información.**

## REQUISITOS MÍNIMOS

386/25 MHz, 4 MB de RAM (2 MB de memoria EMS y 565 K libres de memoria convencional), VGA, Disco Duro, CD-ROM 2X, Sound Blaster o 100% Compatibles, DOS 6.0 o superior, Teclado.

## JUGAR EN DOS

No es necesario instalar Oscar en el disco duro para jugar. Cambia a tu unidad de CD-ROM (por ejemplo, D:), teclea OSCAR y pulsa [ENTER]. Debes seleccionar sonido desde el CD o sonido Cd con efectos, teclado o joystick para jugar, e introducir los parámetros de tu tarjeta de sonido para que el juego funcione. Se te pedirán en este orden, la dirección base (Address), y la IRQ. Si desconoces estos valores, en tu AUTOEXEC.BAT deberías tener una línea parecida a ésta:

SET BLASTER = A220 I5 D1 H5 P330 T6

El número que hay junto a la 'A' es la dirección base, y el que acompaña a la 'I' la IRQ.

## JUGAR EN WINDOWS 95

Este juego es para MS-DOS, así que selecciona el botón de INICIO, la opción APAGAR EL SISTEMA, y REINICIAR EL EQUIPO EN MODO MS-DOS. Si tu sistema no está optimizado con MEMMAKER o QEMM, tendrás que hacer un disco de arranque de MS-DOS. Para jugar, sigue los pasos del punto anterior. Solamente en aquellos sistemas que aun con Windows 95 cumplan los requisitos básicos de memoria (565 K libre de memoria convencional y 2MB de memoria EMS), puede funcionar el juego desde Windows 95. Para ello, abre la carpeta Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM, y pulsa dos veces sobre el archivo OSCAR.

## CONTROLES

Si utilizas teclado en lugar de joystick, estas son las teclas de control:

CURSOR IZQUIERDO: izquierda o frenar rápidamente si corres hacia la derecha
CURSOR DERECHO: derecha o frenar rápidamente si corres hacia la izquierda
CURSOR ABAJO: entrar por las puertas
CURSOR ARRIBA: saltar/volar/nadar
ESPACIO/ENTER: lanzar el yo-yo en la dirección en que mira Oscar (si tienes el yo-yo). Si combinas cualquiera de las dos teclas con los cursores izquierdo, derecho o arriba, dispararás en esa dirección.
F1: pausa
F2: reiniciar
ESCAPE: salir del juego/salir al DOS
1: Alterna modos gráficos (VGA por defecto)

## PISTAS

Este juego es de habilidad, y por tanto no existe ningún sistema específico para superar los niveles.

NO proporcionamos pistas por teléfono, ya que la línea que os ofrecemos es únicamente para soporte técnico.

## SERVICIO TECNICO

OSCAR es un juego exclusivamente para MS-DOS que necesita 2 MB de memoria EMS y 565 K libres de memoria convencional. Para lograr esta memoria, debes tener el arranque optimizado con MEMMAKER o QEMM

En un principio debe funcionar sin problemas en cualquier sistema operativo MS-DOS 6.0 o posterior. Si tienes Windows 95, es mejor hacer un disco de arranque de MS-DOS con las especificaciones indicadas anteriormente.

Si tienes algún problema técnico con el juego, antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Utilizar un disco de arranque para inicializar el ordenador antes de jugar. Este disco ha de ser un disco del sistema que contenga los archivos AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS y COMMAND.COM. Los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS deben contener única y exclusivamente los controladores de CD-ROM, Tarjeta de Sonido, el HIMEM.SYS y el EMM386.EXE, así como los parámetros necesarios de QEMM o MEMMAKER. Cualquier otro dispositivo está de más y debe ser eliminado. Si tienes alguna duda acerca del disco de arranque consulta el manual de tu sistema operativo.

2.- Si tienes Windows 95, prueba a reiniciar el ordenador en modo MS-DOS. Si esto falla, inténtalo con un disco de arranque de MS-DOS con las instrucciones dadas en el punto anterior.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

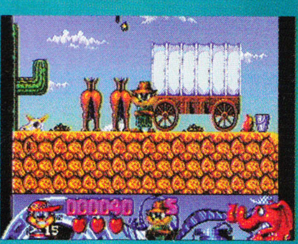
Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente:

-Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

-Contenido de los archivos AUTOEXEC.BAT y CONFIG.SYS (puedes imprimirlos con el EDIT del MS-DOS o anotarlos a mano).

Nuestro teléfono es el 304 5542 de Madrid, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:30 de lunes a jueves, y los viernes de 13:00 a 15:00. Esta línea es únicamente para problemas técnicos, y no para dar pistas de juegos.







# La mejor forma de comprar el mejor software

CENTRO MAIL

## Estrategia




### Archimedean Dinasty

*Un juego mezcla estrategia y arcade que transcurre a lo largo de paisajes submarinos. Tecnología gráfica de vectores tridimiensionales SVGA, increiblemente rápida con 65.000 colores. Simulación de movimiento submarino que te sumergen en una atmosfera llena de emoción. Más de 60 misiones mortales...*

**6.495**

***Manual y textos en castellano***

### Krush Kill 'N Destroy

*Juego de estrategia. Escenario: un mundo postapocalíptico. Protagonistas: dos razas enfrentadas, mutantes contra humanos. Motivo: un planeta lleno de petróleo por refinar. Medio: una flotilla de vehículos de alta tecnología con un arsenal de armamento. La estrella: sólo el jugador podrá llevar a uno de los bandos a la victoria final.*




**6.495**

***Textos y voces en castellano***

## Aventura Gráfica

### La ciudad de los niños perdidos

*Los niños que estaban en las calles han desaparecido sin dejar huella. En el orfanato de la ciudad vive Miette. Ella es la cabecilla de los huérfanos y la más astuta ladronzuela de la ciudad. Bajo la supervisión de Pieuvre, Miette ha de recorrer la ciudad robando y haciendo recados para los directores del orfelinato.*

**6.495**

***Textos y voces en castellano***

### Mundodisco II

*De nuevo la cuidad de AnkMorphok y de nuevo el torpe mago Rincewind y su ya famoso equipaje. En esta aventura Rincewind tiene que rescatar a la Muerte que ha desapàrecido, lo que impide que los habitantes de la ciudad se mueran y su alma acceda al cielo.*




**7.495**

***Manual y textos en castellano***

## Simuladores

### Motoracer

*Los desarrolladores de Fade to Black ofrecen un simulador de motos extraordinario. Dos tipos de competición: Gran Premio y Motocross. Ocho circuitos diferentes y un colorido especial. Modos adicionales de competición por red y módem.*

**6.495**

***Textos y voces en castellano***

### Need for Speed II

*El mejor simulador de coches del mercado está de vuelta. Ocho nuevos vehículos para conducir hasta el límite:* Ferrari F50, Ford GT-90, Italdesgin Calá, Jaguar XJ220, McLaren F1, Lotus GT1, Lotus Esprit V8 e ISDERA Commendatore 112i. *Juego por módem y red. Completa guía multimedia sobre los coches.*




**6.495**

***Textos y voces en castellano***







**La forma de comprar al mejor precio en Centro MAIL**
**Llámanos, te enviamos tu pedido contrareembolso.**

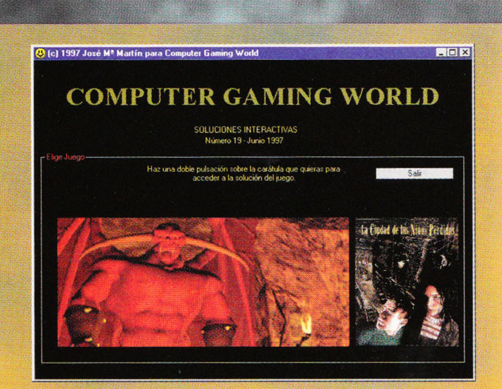


# Contenido del CD




# TOP SECRET INTERACTIVOS

## INSTRUCCIONES DE INSTALACION Y USO




**Requisitos Mínimos: 486/33 MHz, Windows, Ratón, SVGA 256 colores**

Dentro del CD-ROM de este mes, encontrarás dos carpetas denominadas TSI16 y TSI32. Antes de instalar el programa de Top Secret Interactivos, debes cerrar todas las aplicaciones que tengas abiertas. Si tienes Windows 95, debes ejecutar el programa SETUP.EXE que encontrarás dentro de la carpeta TSI32, y si tu versión de Windows es anterior (Windows 3.x) el programa SETUP.EXE de la carpeta TSI16.

Sigue las instrucciones de pantalla para instalar cualquiera de las dos versiones. Cuando la instalación haya finalizado con éxito, tendrás un nuevo icono disponible. Pulsa sobre él y TSI arrancará.

Para acceder a cualquiera de las soluciones, haz una doble pulsación sobre la carátula del juego correspondiente. En todas las pantallas encontrarás un icono para volver al menú principal.

Puedes cerrar el programa como cualquier otra aplicación de Windows. Si quieres imprimir las soluciones de cualquiera de los juegos, dentro del directorio donde hayas instalado el programa encontrarás numerosos documentos de texto correspondientes a las soluciones de los diferentes programas.

**NOTA:** En algunos sistemas, debido a la compartición de archivos, puede producirse un error durante la instalación. En la mayoría de los casos, esto no afecta al funcionamiento del programa.

# Lista de ganadores de concursos

**LOS GANADORES DE LOS 6 JUEGOS CLOSE COMBAT CORRESPONDIENTES AL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº17 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:**

DIEGO RUIZ HERRERO..........OVIEDO, ASTURIAS
RAFAEL JOSE PERDOMO VIEITEZ..........PONTEVEDRA
DAVID BOBADILLA LUENGO..........VITORIA, ALAVA
JUAN ANTONIO MOYANO ESCALANTE..........ALGECIRAS, CADIZ
MARCOS CEADA RAMOS..........HUELVA
JUAN JOSÉ ARLANDIS CORTES..........ALGEMESI, VALENCIA

**LOS GANADORES DE LOS 10LOTES DE PREMIOS CORRESPONDIENTES AL CONCURSO "LARRY 7" PUBLICADO EN EL Nº17 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:**

FRANCISCO JOSE PARRAS BOCERO..........CORDOBA
JOSE RAFAEL MARTINEZ PINA..........CALLOSA DEL SEGURA, ALICANTE
ALBERTO GASTON MORENO..........TUDELA, NAVARRA
MIGUEL RAPOSO RIESCO..........BARCELONA
CARLOS CANAL HUARTE..........ALGECIRAS, CADIZ
LUIS FRANCISCO ROMO PEREZ..........CACERES
ILDEFONSO AMIL MORALES..........LEGANES, MADRID
IVAN LORENZO FERNANDEZ..........VIGO, PONTEVEDRA
ANA VALIENTE BALADRON..........ZAMORA
MARIA TERESA ROMERA BERDALA..........ZARAGOZA



# Top CGW

## TOP 5 AVENTURA / ROL

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Diablo | Ubi Soft |
| 2 | The Dig | Erbe |
| 3 | Toonstruck | Virgin |
| 4 | Broken Sword | Virgin |
| 5 | Simon the Sorcerer 2 | Erbe |

## TOP 5 ESTRATEGIA

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Warcraft II | Ubi Soft |
| 2 | Z | Virgin |
| 3 | Command & Conquer | Virgin |
| 4 | Civilization II | Proein |
| 5 | Caesar II | Coktel |

## TOP 5 ACCION

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Tomb Raider | Proein |
| 2 | Duke Nukem 3D | Friendware |
| 3 | Quake | N.S.C. |
| 4 | Doom II | Erbe |
| 5 | Worms | Arcadia |

## TOP 5 DEPORTES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | PC Fútbol 5.0 | Dinamic |
| 2 | FIFA Soccer 97 | Electronic Arts |
| 3 | PC Basket 4.0 | Dinamic |
| 4 | PC Fútbol 4.0 | Dinamic |
| 5 | FIFA Soccer 96 | Electronic Arts |

## TOP 5 SIMULADORES

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Grand Prix 2 | Proein |
| 2 | EF-2000 | Arcadia |
| 3 | Top Gun | Proein |
| 4 | Advanced Tactical Fighters | Electronic Arts |
| 5 | Flying Corps | Arcadia |

## TOP 50

| | Juego | Distribuidor | Tipo |
|---|---|---|---|
| 1 | Tomb Raider | Proein | ACC. |
| 2 | Duke Nukem 3D | Friendware | ACC. |
| 3 | PC Fútbol 5.0 | Dinamic | DEP. |
| 4 | Quake | New Soft. Center | ACC. |
| 5 | Diablo | Ubi Soft | AV/R. |
| 6 | Warcraft II | Ubi Soft | EST. |
| 7 | Z | Virgin | EST. |
| 8 | Command & Conquer | Virgin | EST. |
| 9 | Civilization II | Proein | EST. |
| 10 | Toonstruck | Virgin | AV/R. |
| 11 | Fifa Soccer 97 | Electronic Arts | DEP. |
| 12 | The Dig | Erbe | AV/R. |
| 13 | Doom II | Erbe | ACC. |
| 14 | Broken Sword | Virgin | AV/R. |
| 15 | Caesar II | Coktel | EST. |
| 16 | Grand Prix 2 | Proein | SIM. |
| 17 | Simon the Sorcerer 2 | Erbe | AV/R. |
| 18 | Larry 7: Love For Sail | Coktel | AV/R. |
| 19 | C&C:Red Alert | Virgin | EST. |
| 20 | Congo | CIC | AV/R. |
| 21 | Dark Forces | Erbe | ACC. |
| 22 | Rebel Assault II | Erbe | ACC. |
| 23 | EF-2000 | Arcadia | SIM. |
| 24 | Alone In The Dark III | Erbe | AV/R. |
| 25 | PC Basket 4.0 | Dinamic | DEP. |
| 26 | D | Arcadia | AV/R. |
| 27 | Top Gun | Proein | SIM. |
| 28 | Worms | Arcadia | ACC. |
| 29 | The Neverhood | Erbe | AV/R. |
| 30 | PC Fútbol 4.0 | Dinamic | DEP. |
| 31 | Megarace 2 | Proein | ACC. |
| 32 | Myst | Electronic Arts | AV/R. |
| 33 | Phantasmagoria 2 | Coktel | AV/R. |
| 34 | Mortal Kombat III | New Soft. Center | ACC. |
| 35 | Bug! | Sega | ACC. |
| 36 | Los Justicieros | Dinamic | ACC. |
| 37 | Ripper | Proein | AV/R. |
| 38 | MDK | Virgin | ACC. |
| 39 | Sega Rally | Sega | ACC. |
| 40 | Touché | Proein | AV/R. |
| 41 | Bad Mojo | Arcadia | AV/R. |
| 42 | Mundo Disco 2 | Electronic Arts | AV/R. |
| 43 | A.T.F. | Electronic Arts | SIM. |
| 44 | Time Commando | Electronic Arts | ACC. |
| 45 | Hexen | New Soft. Center | ACC. |
| 46 | Virtua Fighter | Sega | ACC. |
| 47 | Lighthouse | Coktel | AV/R. |
| 48 | Sonic CD | Sega | ACC. |
| 49 | Flying Corps | Arcadia | SIM. |
| 50 | Full Throttle | Erbe | AV/R. |

▪ AV/R= Aventura / Rol ▪ ACC= Acción ▪ DEP= Deportes ▪ SIM= Simuladores ▪ EST= Estrategia